萌えふたりの描き方 男子編

カネダ工房/角丸つぶら著

萌えふたりの描き方 男子編

カネダ工房／角丸つぶら 著

萌えふたりの描き方 男子編

カネダ工房/角丸つぶら著

もくじ

6 まえがき

7 第1章 男子二人を描き分ける

8 さまざまな男子キャラを描いてみる

8 描きたい男子のタイプを考える

10 組み合わせのための４つの体型設定

12 華奢〜逞しい体の描き分け

12 首と鎖骨……首の太さと胸鎖乳突筋で差を出す

14 肩……三角筋と僧帽筋の大きさを変えて肩幅を広く

16 胸……大胸筋の厚みがそのまま胸の差になる

18 背中……逞しいキャラほど、体表が複雑に盛り上がる

19 腰（お尻）……出っ張りはひかえめに描く

20 腕……上腕二頭筋で差をつける

24 手……節を強調するとより男らしくなる

28 男らしい手……手首の尺骨と橈骨を強調して描く

30 足……筋肉量で太腿の太さが変わる

32 足先……各体型共通の形をしている

34 角度の違いを描き分け

34 ナナメの顔

36 ナナメの身体

42 アオリの顔

44 フカンの顔

46 年齢・性別の描き分け

46 年齢を変えてみる（ショタ）

48 年齢を変えてみる（中年）

50 【コラム】男と女の身体の違い

52 【コラム】同じ顔のリンカクから、別のキャラクターを作る

53 第2章｜二人ポーズの基本

54 男子同士特有のイラストの３大要素
54 男子二人を描く３大要素とは何か !?

56 男子二人を描く３大要素 1. 重み
56 重さを意識する

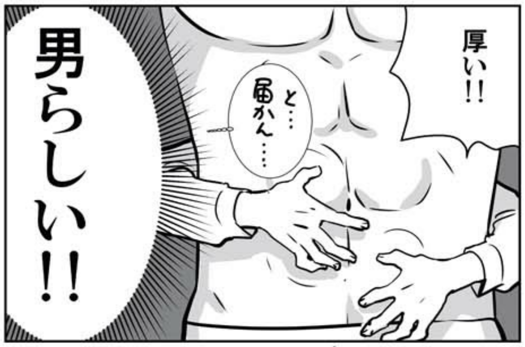
58 男子二人を描く３大要素 2. 力強さ
58 力強さの表現
60 衣服での力強さの表現

62 男子二人を描く３大要素 3. 厚み
62 絡ませる腕の厚みを出す

66 添削から学ぶ３大要素表現法
66 重みが出ない場合は……
67 力強さが出ない場合は……
68 厚みが出ない場合は……
69 添削後の完成イラスト

70 ３大要素を踏まえて描いてみる
70 後ろから飛びつく
71 馬乗り
72 張り手のケンカ
74 頭をなでる
76 取っ組み合い
78 セリフをイメージした表情づけ

80 【コラム】立体感をカゲで表す
82 【コラム】大きな男子を甘やかしてギャップ萌え



83 第3章 二人ポーズの実践

84 **男子イラストの要素を見つけて描いてみる**
84 男子二人の組み合わせを考える
85 次に男子イラストを描く３大要素をイラストに組み込む

86 **二人ポーズ★肩を組む**
86 肩を組む基本
88 肩を引き寄せる
90 肩を組む友好リアクション
92 肩を組む敵対リアクション

94 **二人ポーズ★腕を組む**
94 背中合わせで腕を組む
96 正面で腕を組む
98 手を握る
100 肩を組む・腕を組むで心情表現

102 **二人ポーズ★壁ドン**
102 壁ドンの基本
104 壁ドンのバリエーション
105 壁ドンする手
106 壁ドン友好リアクション／壁ドン敵対リアクション
107 【コラム】簡単なカゲのつけ方
108 壁ドンの応用で「押し倒す」が描ける
110 壁ドンで心情表現

112 **二人ポーズ★背中合わせ**
112 背中合わせの基本
114 背中合わせで手を重ねる
118 背中合わせ友好リアクション
119 背中合わせ敵対リアクション
120 背中合わせで心情表現

122 **二人ポーズ★後ろからハグ**
122 後ろからハグの基本
124 後ろからハグ友好リアクション
127 後ろからハグ敵対リアクション
128 後ろからハグで心情表現

130 **二人ポーズ★向かい合わせハグ**
130 隙間のあるハグ
132 ぎゅっとするハグ
134 向かい合わせハグのバリエーション
136 向かい合わせハグで心情表現

138 **二人ポーズ★じゃれる**
138 じゃれるの基本
139 ケンカップル
142 じゃれるで心情表現

144 **二人ポーズ★キス**
144 キスの基本構造
145 アオリ・フカンのキスの構図
146 キスを効果的に魅せるワザ
148 頬や頭に手を添えて、キスをより盛り上げるワザ
150 キスの応用で「かみつく」が描ける
152 【コラム】アオリとフカンの作例をくっつけて二人ポーズに

153 第4章 一枚イラストを描く

154 【カラーイラスト】トロイメライ　さちのしあ
155 【カラーイラスト】神社の前で君と　世鳥アスカ
156 【カラーイラスト】千差万別　HY
157 【カラーイラスト】幼馴染　茶紅
158 【カラーイラスト】走れ！　恵ヒロ
159 【カラーイラスト】伝播する青　米子
160 【カラーイラスト】ライバル　シキユリ
161 カラーイラスト解説
162 【イラスト解説】さちのしあ
164 【イラスト解説】世鳥アスカ
166 【イラスト解説】HY
168 【イラスト解説】茶紅
170 【イラスト解説】恵ヒロ
172 【イラスト解説】米子
173 【イラスト解説】シキユリ
174 あとがき

まえがき

一人を描くときと二人を描くときでは、難易度に大きな差が出ます。ポーズを悩むのはもちろん、二人が見えるようなアングルも工夫しなくてはいけません。それだけではなく、二人を描き分けすることも重要ですし、二人の表情だってしっかり描きたい……。

しかし、想像では抱き合っている二人が完成しているのに、いざ実際に描いてみると、「こんなはずじゃなかった……」という仕上がりになることはないでしょうか？　二人を描くときは、単純に一人×２という表現ではなく、二人が作用しあったり、二人にしかできないポーズなどを描くことが大きな違いになるのです。

本書では、二人の描き方、なかでも男子二人のイラストを描きたいという方のための一冊です。男子の体の描き方から体格の描き分け、さらに男子二人を描くために必要なポイントを押さえ、実際に男子二人が描けるようになるまでをまとめています。

まず、男子の体の描き分けを解説します。一人を描くときは、比較対象がいないので問題ないのですが、二人になった途端、その二人を描き分ける必要性が出てきます。そのために、体格の違い、年齢の違いなどをしっかり練習しましょう。

次に、男子二人イラストを描くための基本ポイントとして、「重み」「力強さ」「厚み」の３つを取り上げています。女子にはない、男子同士だからこそのこの３大要素をイラストに盛り込むことで、リアリティあるイラストが描けるようになります。

そして、実際にいろいろなポーズを描いていきます。ポーズは定番のものばかりなので、まずは本書にあるお手本イラストと同じポーズを描いてみましょう。慣れてくると、同じポーズでも違うアングルや違う手の表現など、できるようになるはずです。

最後に、男子二人のカラーイラストを揃えました。カラーにすることで、より二人の関係性や体格差などが表現できることでしょう。これらを参考にしながら、是非カラーイラストまで描いてみてください。

本書は、ＢＬイラスト向けの本ではありませんが、第３章の後半にいくにつれ、ＢＬ度合が少しあります。基本的には友情でも成り立つようなポーズをチョイスしておりますが、男子二人というタイトル上、ＢＬの要素を完全に外すことは適切ではないと思いましたので、苦手な方がいたら予めご了承いただければと思います。

第1章

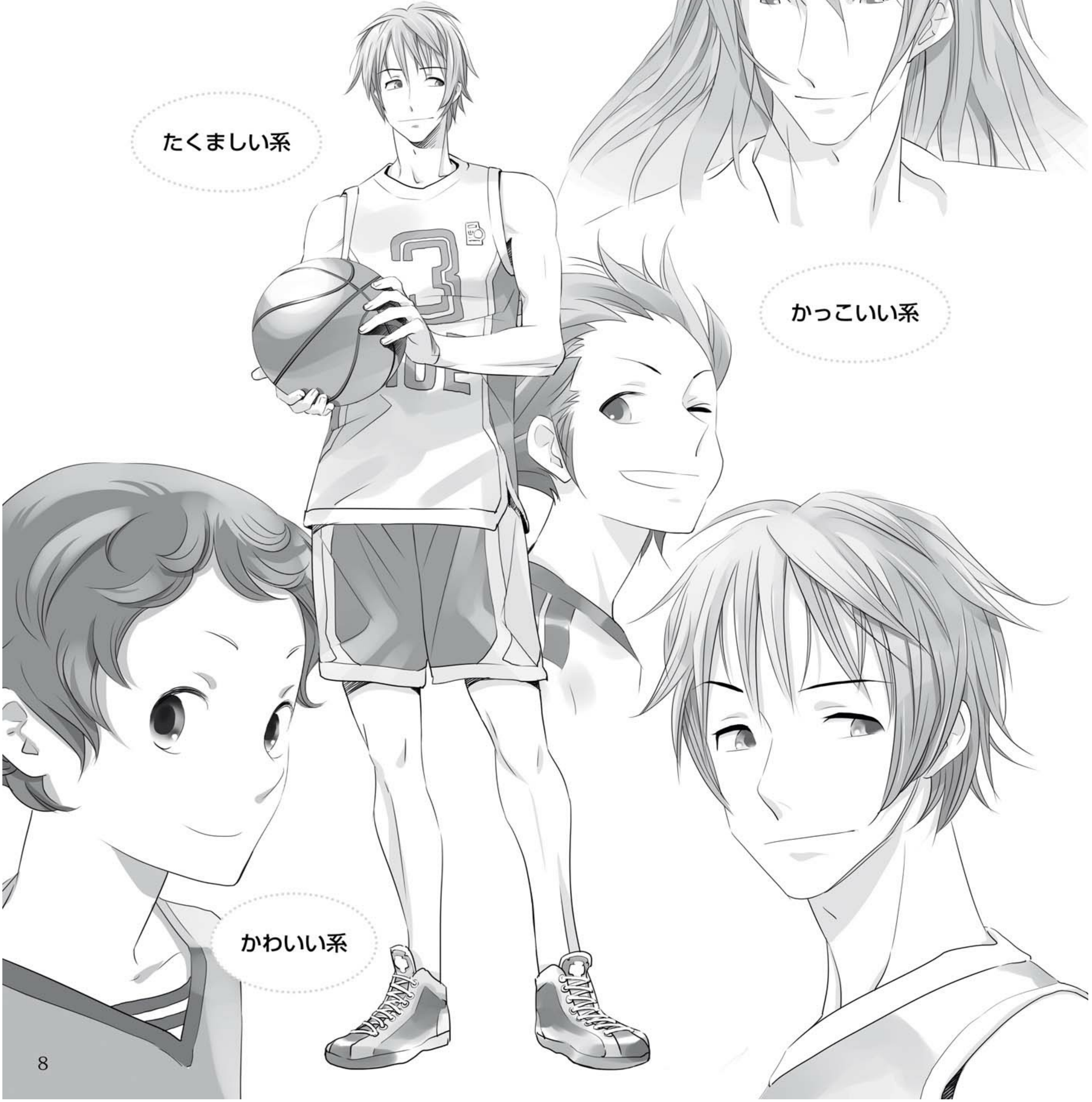
男子二人を描き分ける

まずは、いろいろな顔・体型の男子を描けるように練習しましょう。女子と違って、男子の萌えは幅広く、身長・体型・顔の造形も多岐にわたります。男子から男性まで、いろいろなキャラクターを描き分けることで、同じポーズも、全然違ったイメージを作ることができます。

さまざまな男子キャラを描いてみる

描きたい男子のタイプを考える

かっこいい、かわいい、しぶい、たくましい、好みが多様化するのがキャラの魅力です。男子キャラ二人を描くときは、タイプの違う二人を合わせると、より萌えが広がります。そのため、さまざまな男子を描き分けることが、重要なポイントとなります。



クール系
優男系
しぶい系
ナルシスト系

組み合わせのための４つの体型設定

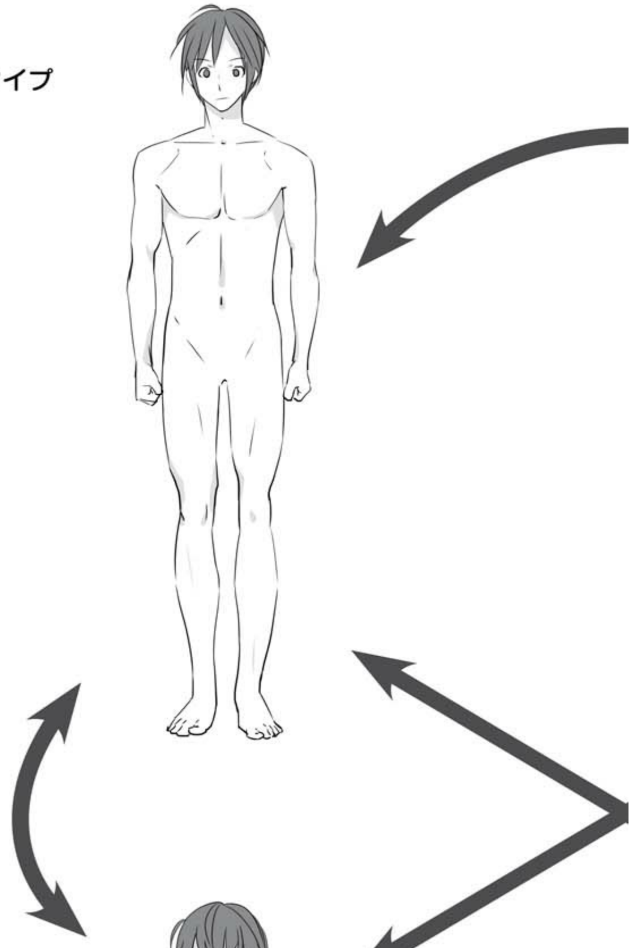
体格差やタイプの違いがあってこそのポーズもあるので、男子二人を組み合わせるためのキャラクターの体型設定は重要な作業です（わかりやすくするため、ベタなキャラの例にしてあります）。

標準顔の一例

標準

普通にイケメン、主人公タイプ

特徴
- 標準体型
- 中肉中背

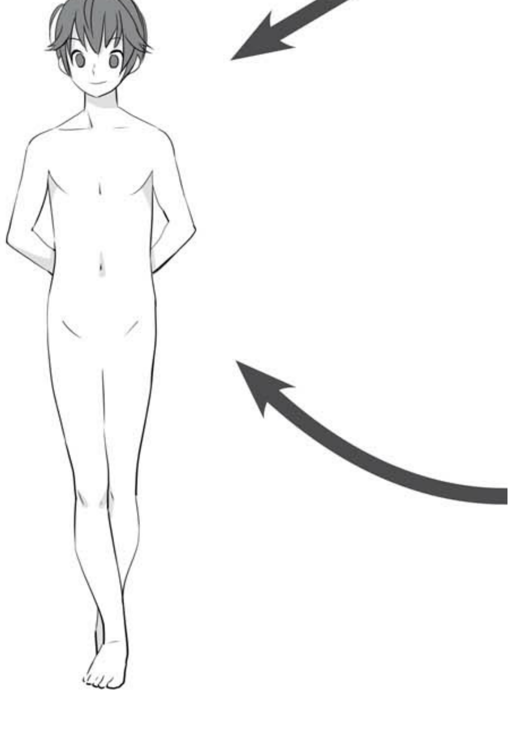


少年顔の一例

少年

幼く見える弟タイプ

特徴
- 身長は低い
- やせ形



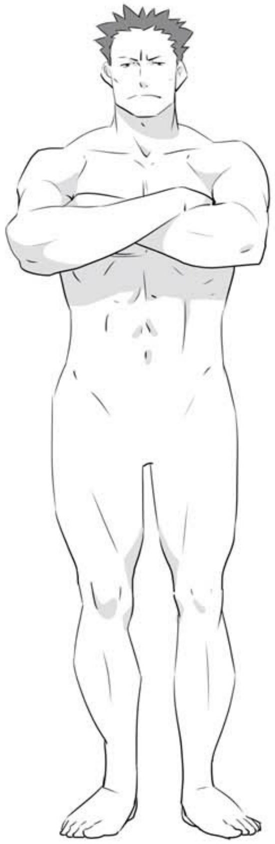
男子二人の
組み合わせ

大人

大人顔、または大人びたタイプ

特徴
・高身長
・やせ型〜ガッチリ型

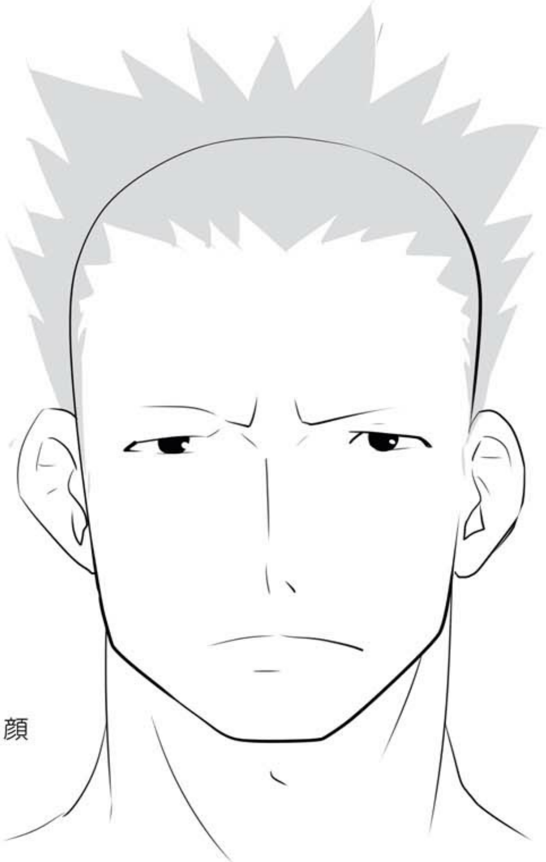
大人顔の一例



マッチョ

筋肉質でガッチリしたタイプ

特徴
・高身長
・ガチムチ
・首が太い



マッチョ顔
の一例

華奢(きゃしゃ)～逞(たくま)しい体の描き分け

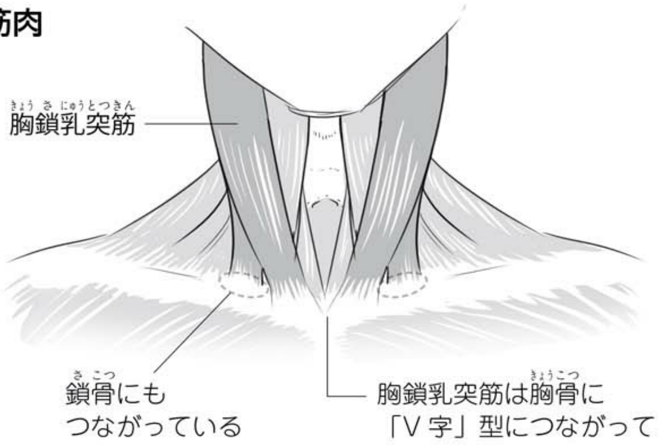
10 ～ 11 ページの４体型は、華奢から逞しい体を理解することで描き分けが可能になります。ここからはパーツごとに見ていきます。

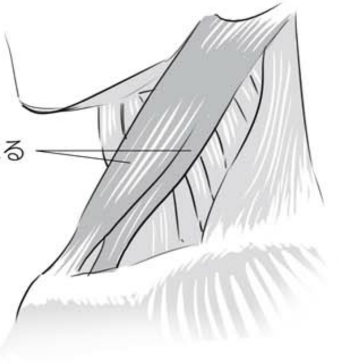
男子を描き分けるには体格を描き分けることが必要になります。１タイプの体型しか描けない場合は、身体のパーツごとに華奢タイプ、逞しいタイプとまずは２タイプに描き分けていきましょう。

首と鎖骨……首の太さと胸鎖乳突筋で差を出す

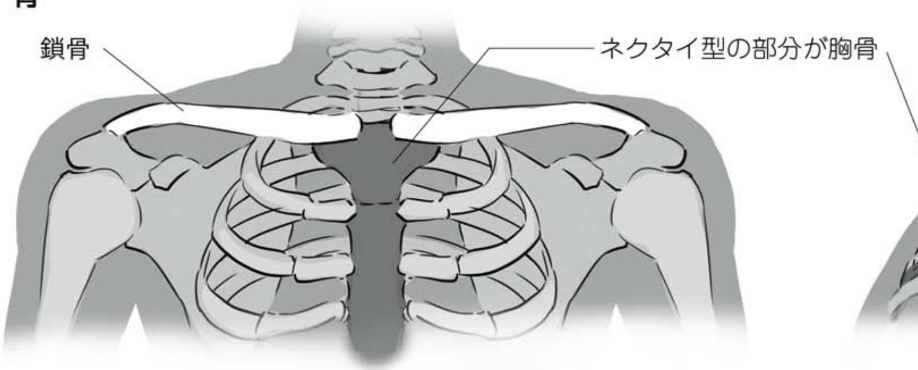
内部構造

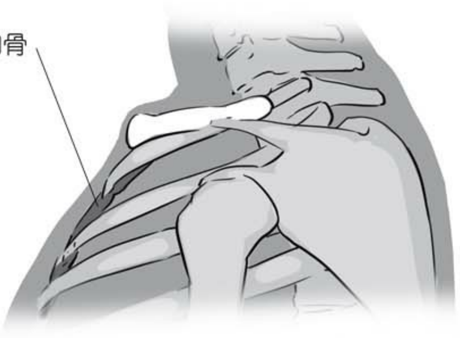
筋肉





骨



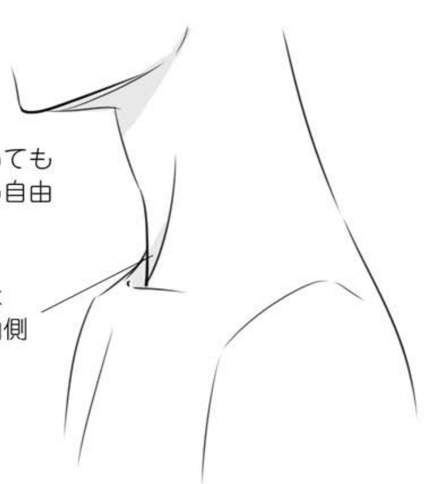


描き方のポイント

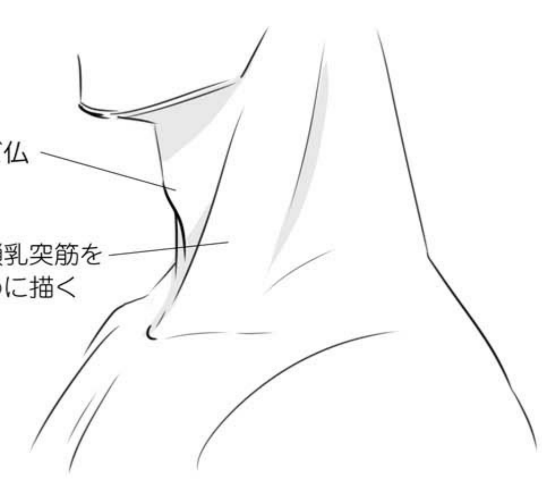
実際のキャラクターに筋肉を当てはめてみると

漫画のキャラの首は細く（長く）なるので胸鎖乳突筋の形状も細くなる

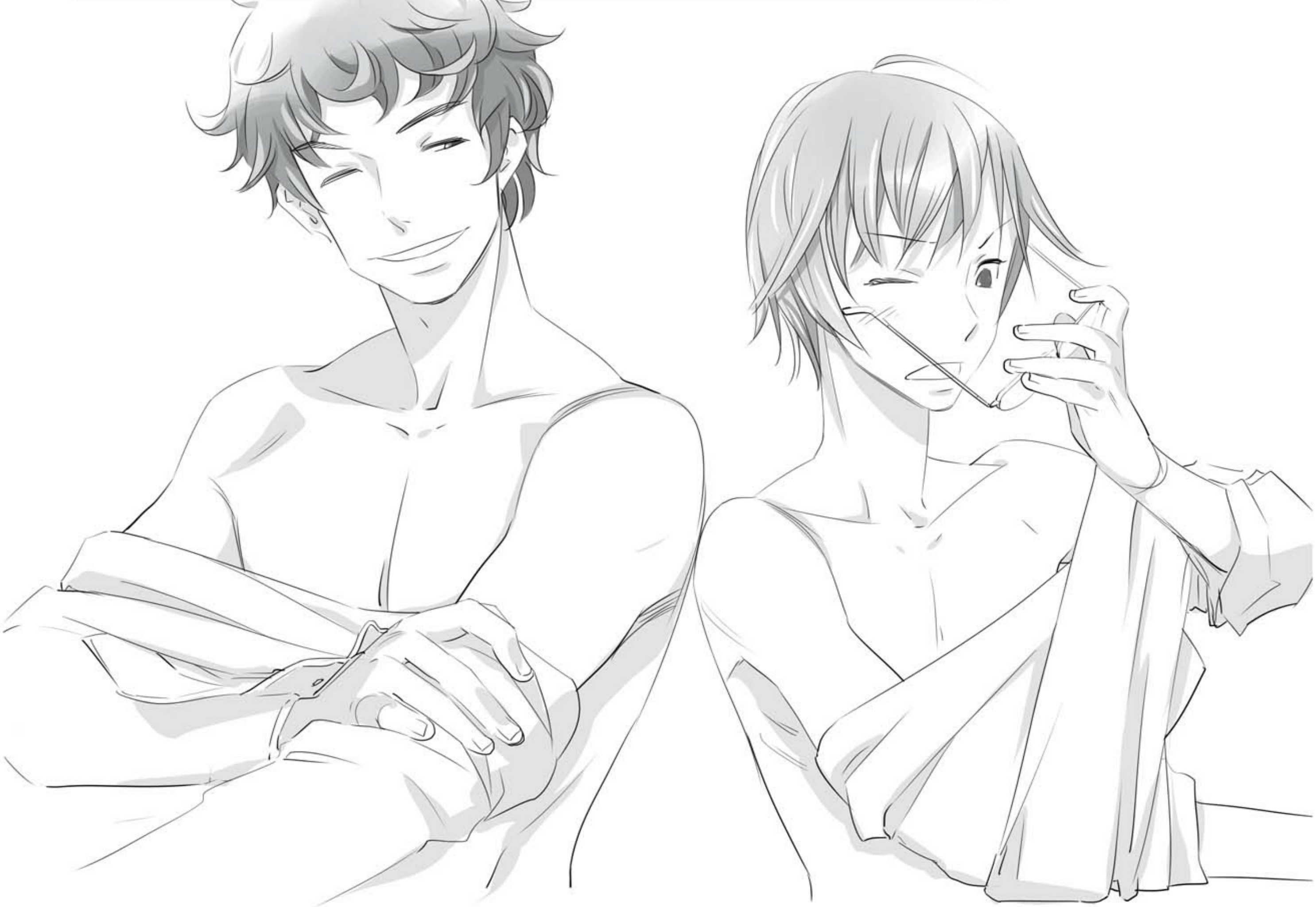
華奢なキャラの場合



逞しいキャラの場合

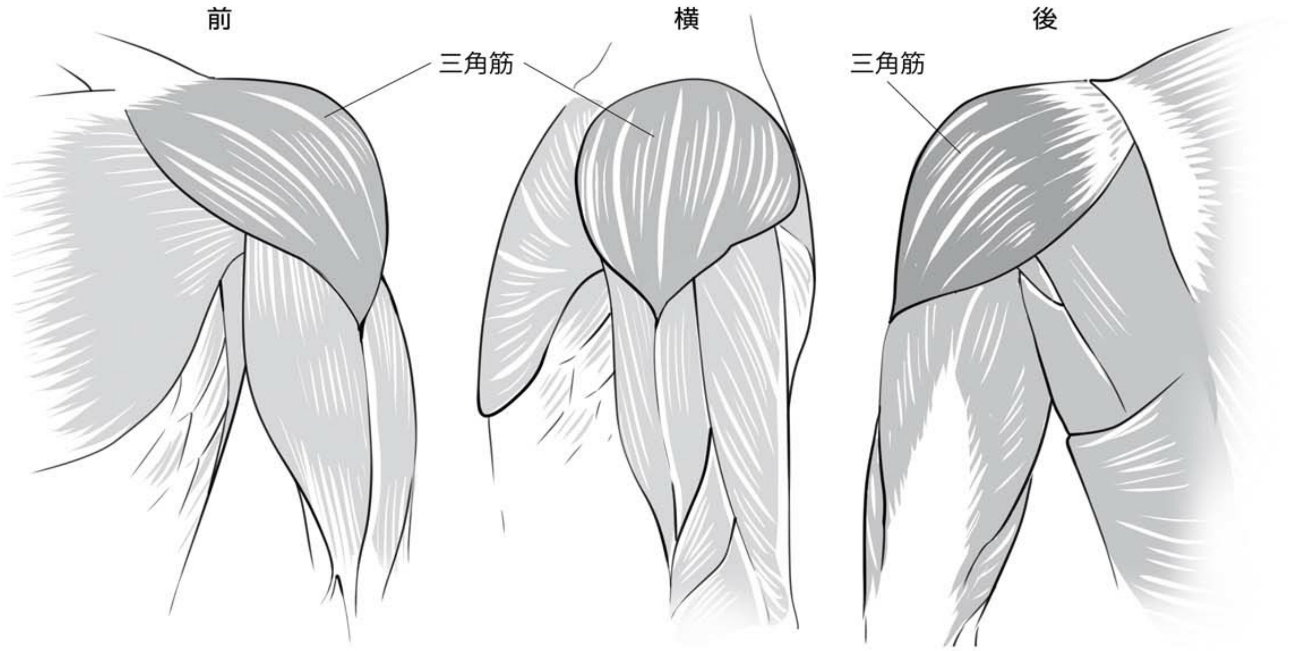


肩……三角筋と僧帽筋の大きさを変えて肩幅を広く



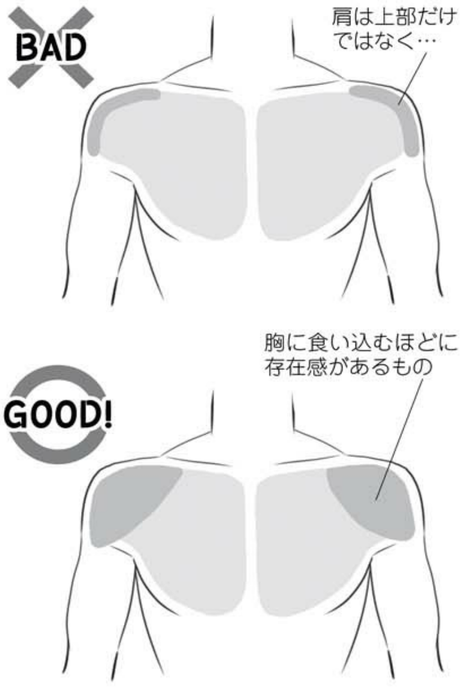
内部構造

三角筋（さんかくきん）

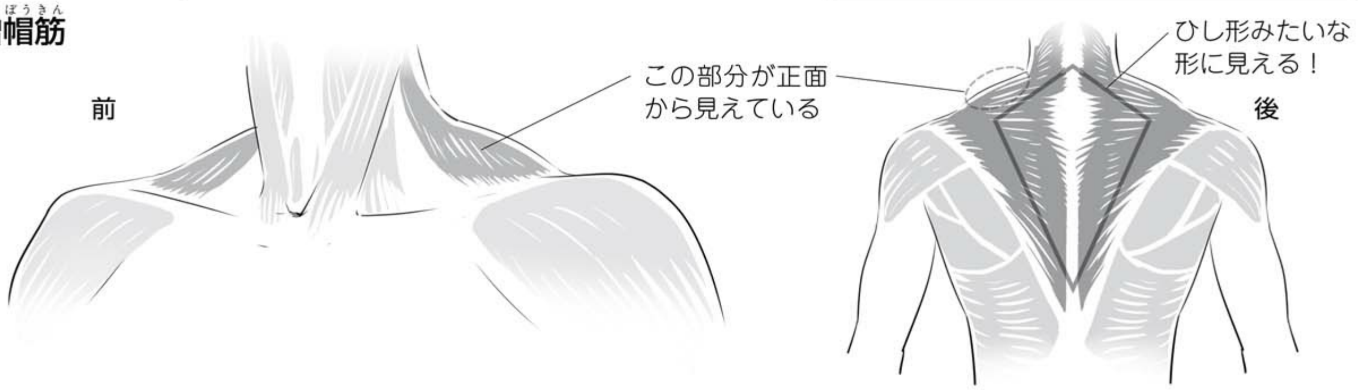


胸の筋肉にかぶさるように肩の三角筋がある

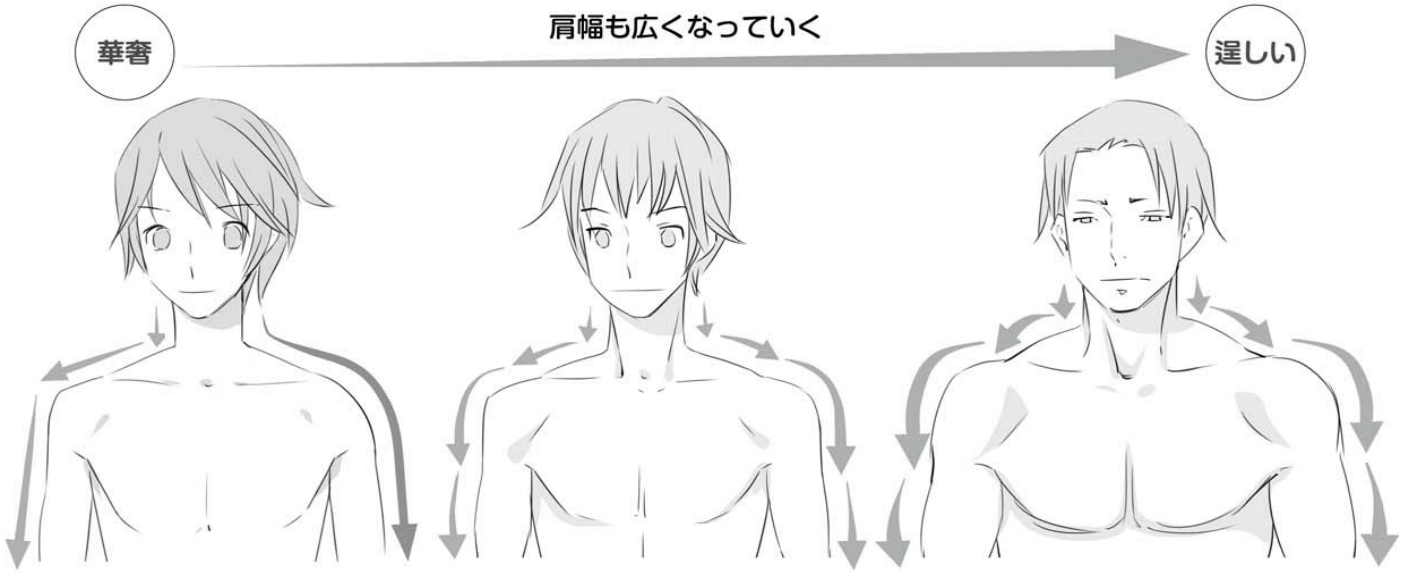
**胸と肩の範囲を
はっきりと区別しましょう**



僧帽筋（そうぼうきん）



描き方のポイント



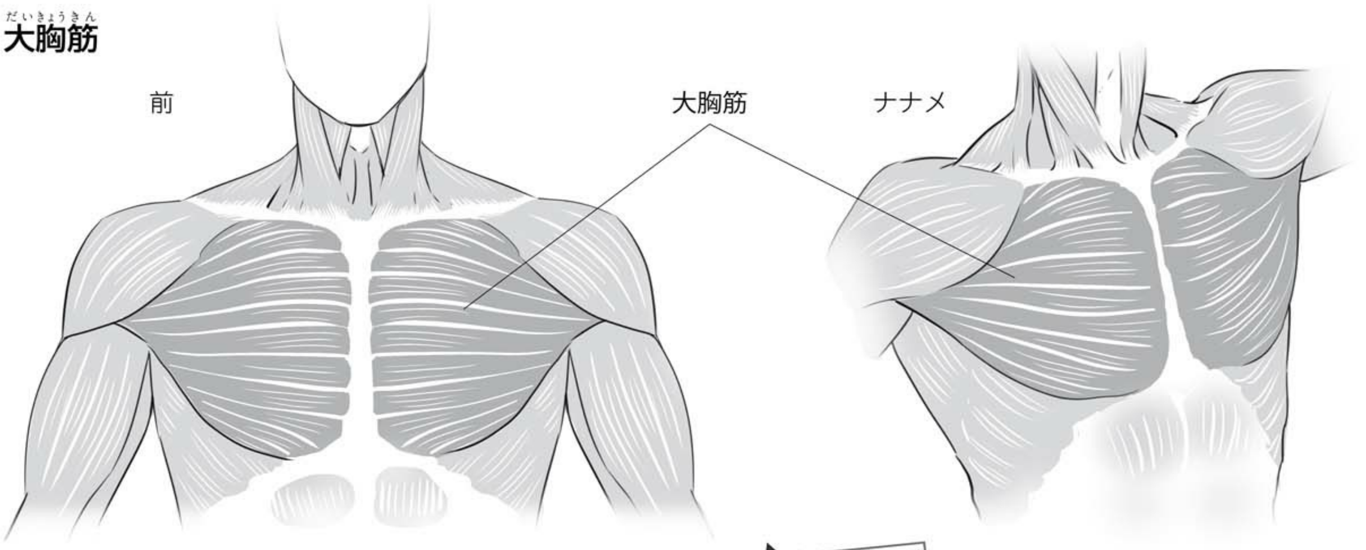
華奢で角張っている or
なで肩で丸みを帯びている

筋肉で、身体のラインに区切りができてくる。
鍛えればそれらの区切りが盛り上がっていく

胸……大胸筋の厚みがそのまま胸の差になる

内部構造

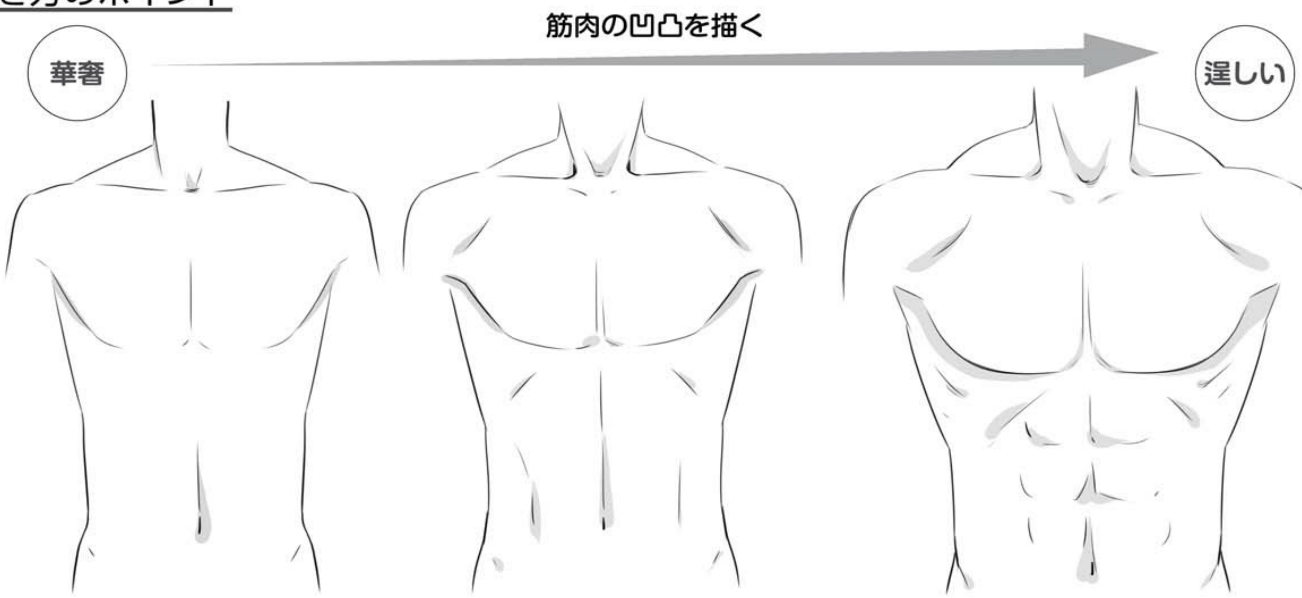
大胸筋（だいきょうきん）



POINT

男子の胸は大胸筋そのもの!!

描き方のポイント



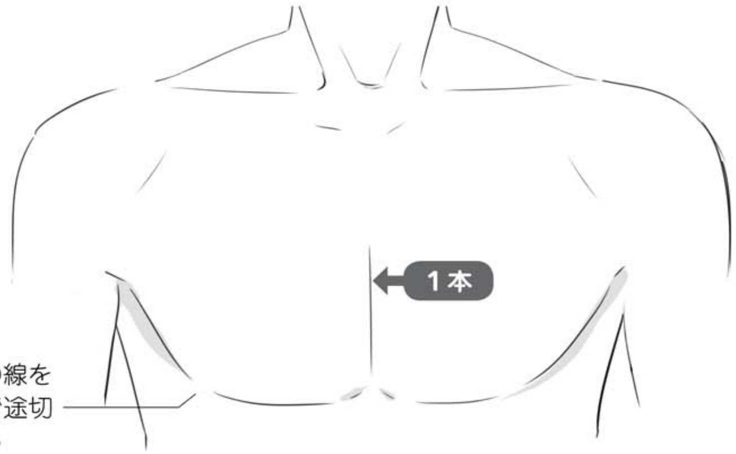
直線的な線が多い印象、
筋肉の線もあまり描かない

描き込む筋肉の線が増える

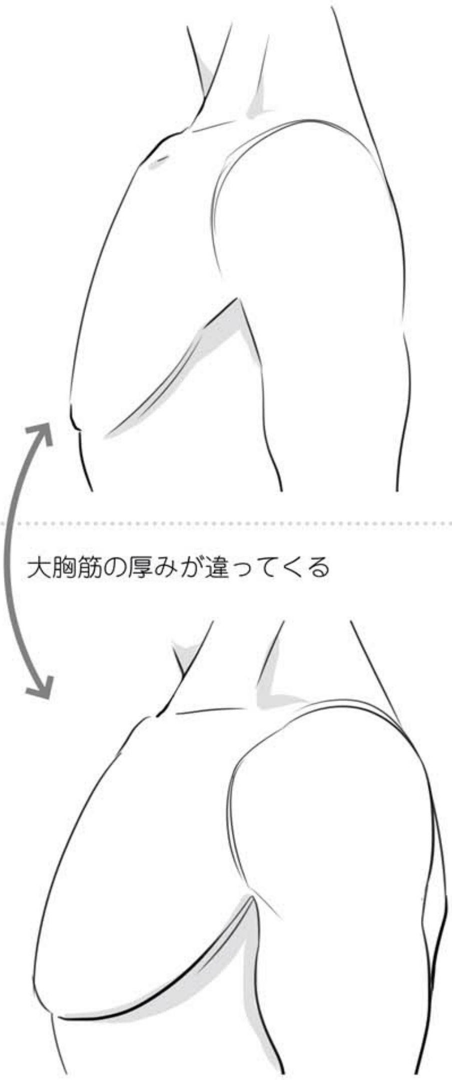
鍛えるほどに筋肉が丸みを帯びてくる

華奢

細マッチョの場合は１本の線で大胸筋を分ける

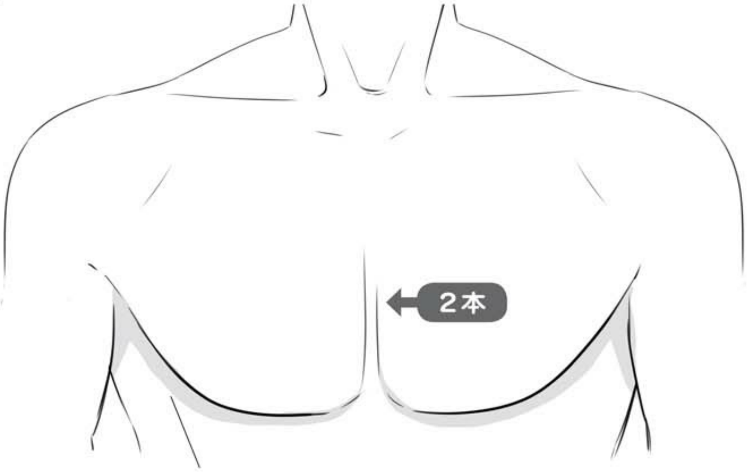


大胸筋の線を
細く角で途切
れさせる



逞しい

マッチョの場合は２本の線で大胸筋を分ける
２本の線で左右の胸を分けるとマッチョに適切



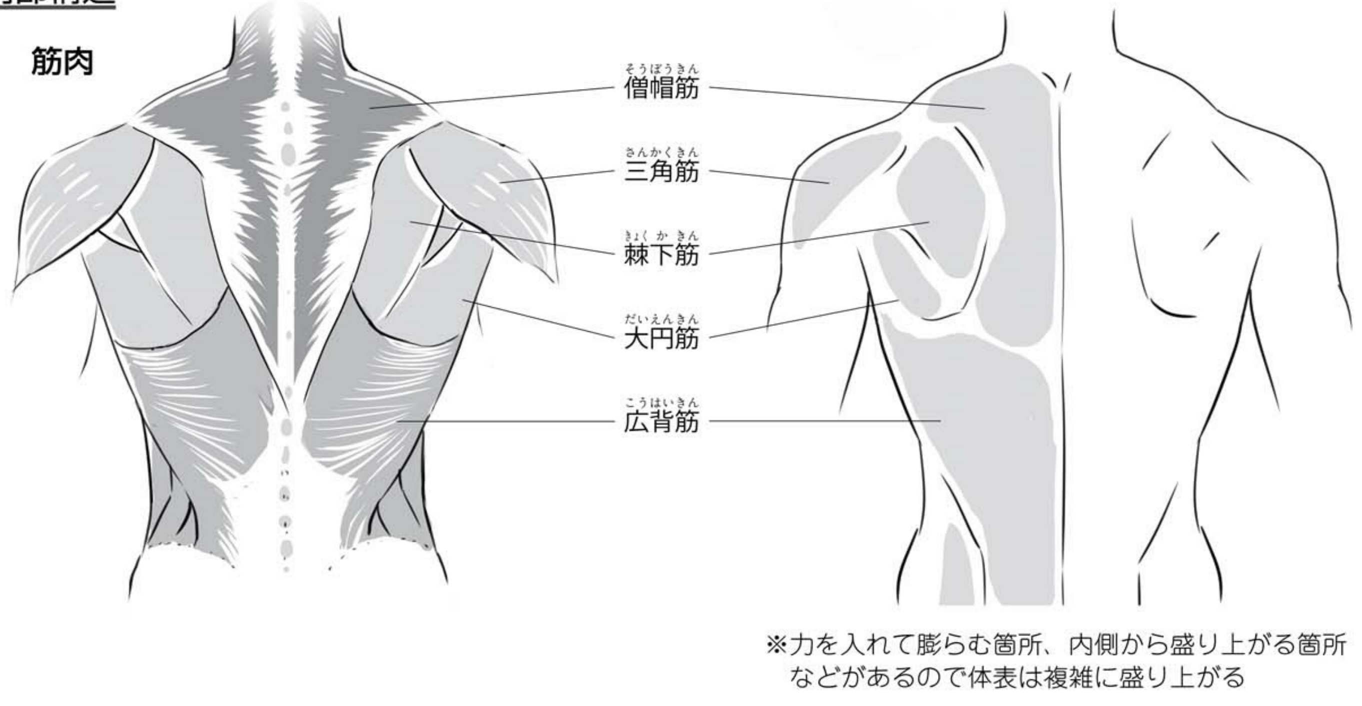
大胸筋の線でカゲになる下の部分の線を太く

背中……逞しいキャラほど、体表が複雑に盛り上がる

男子の背中の盛り上がりはほぼ筋肉由来のもの

内部構造

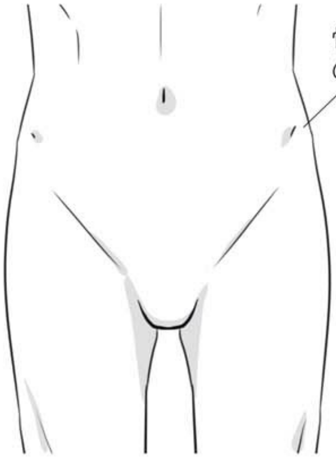
筋肉



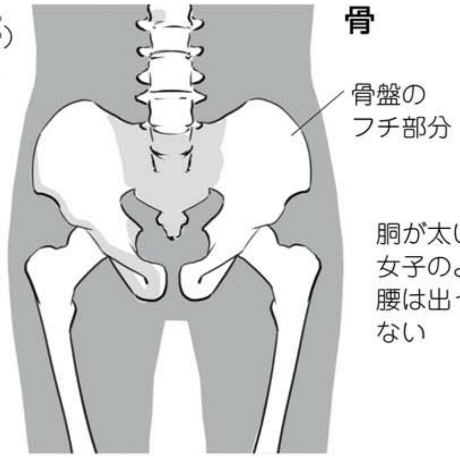
※力を入れて膨らむ箇所、内側から盛り上がる箇所
などがあるので体表は複雑に盛り上がる

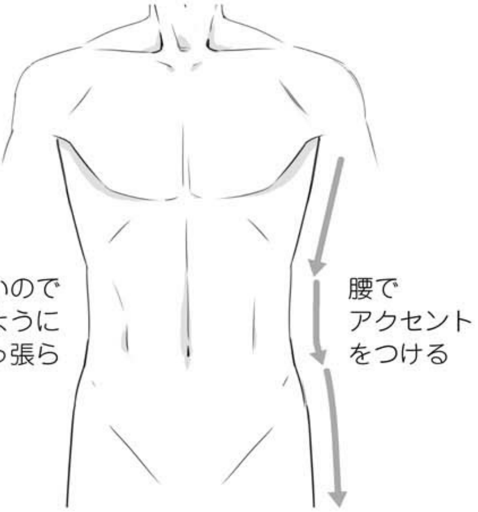
腰（お尻）……出っ張りはひかえめに描く

前

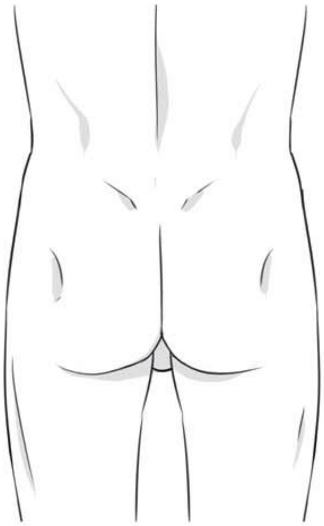


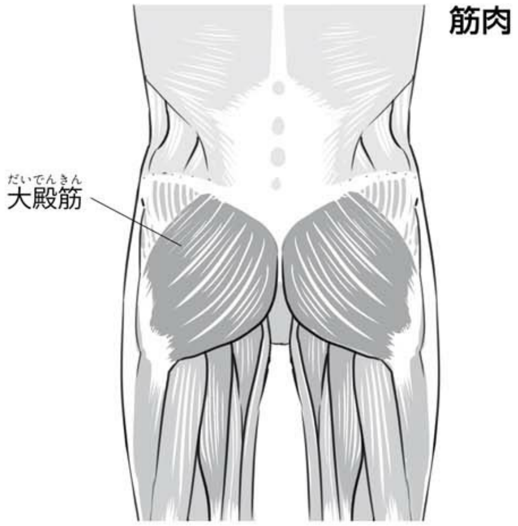
内部構造

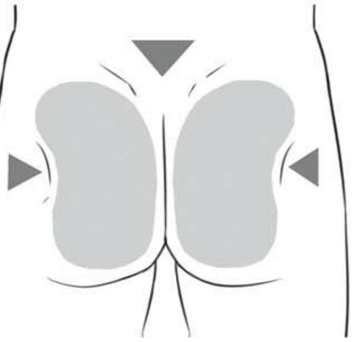




後

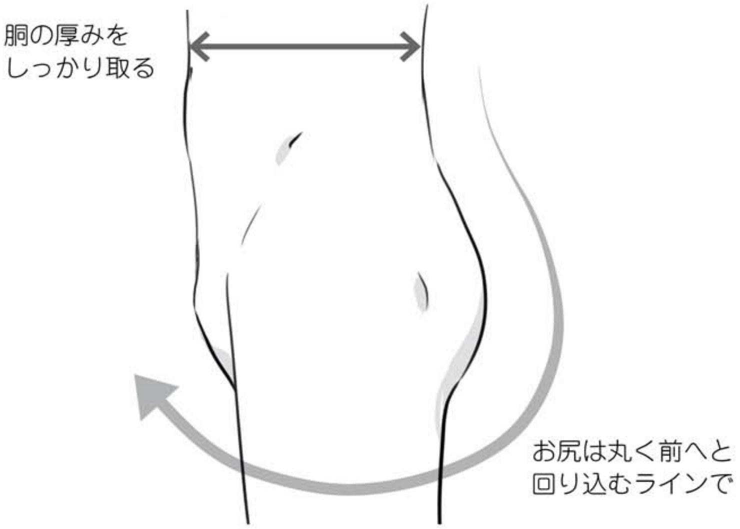






男子のお尻は両端から
押されたような形に描く

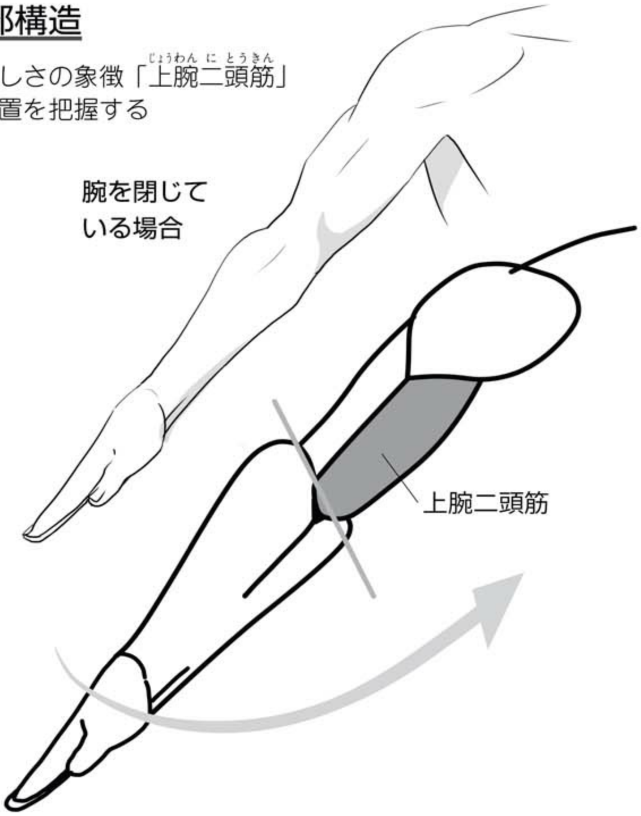
横

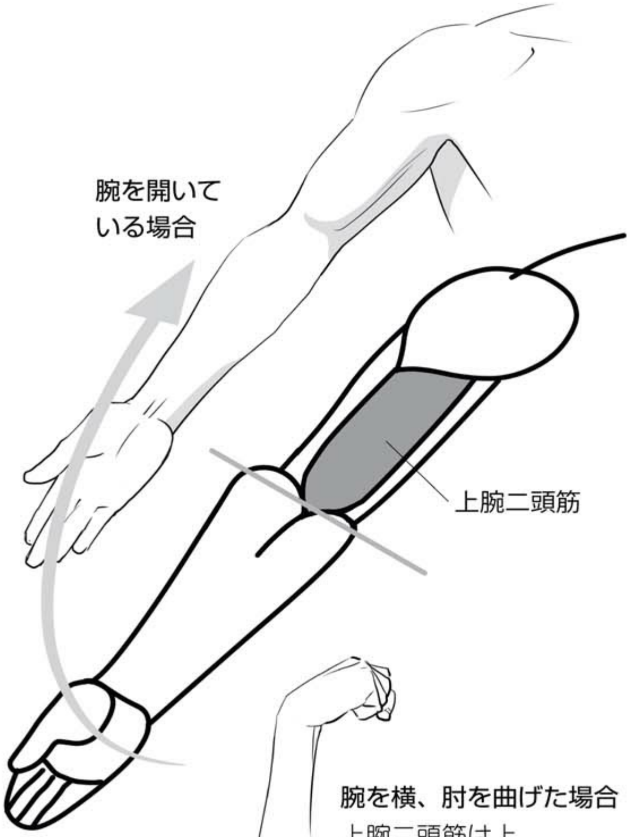


腕……上腕二頭筋で差をつける

内部構造

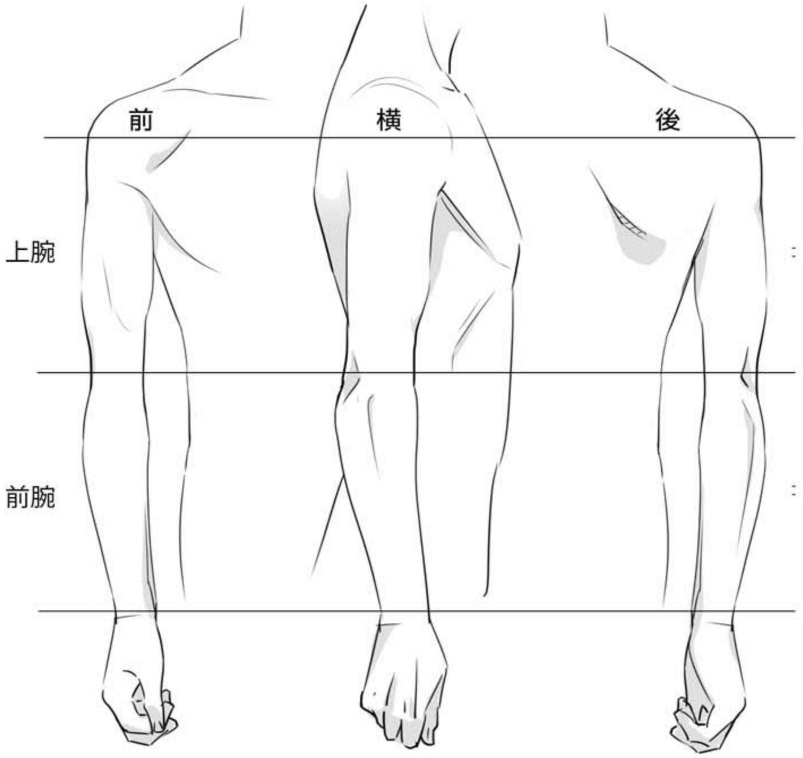
男らしさの象徴「上腕二頭筋（じょうわんにとうきん）」
の位置を把握する



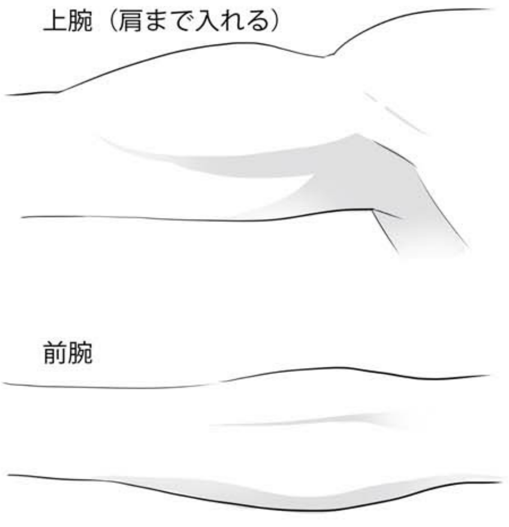


上腕二頭筋は基本体に寄っている

上腕と前腕



上腕と前腕の長さはほぼ同じ !!

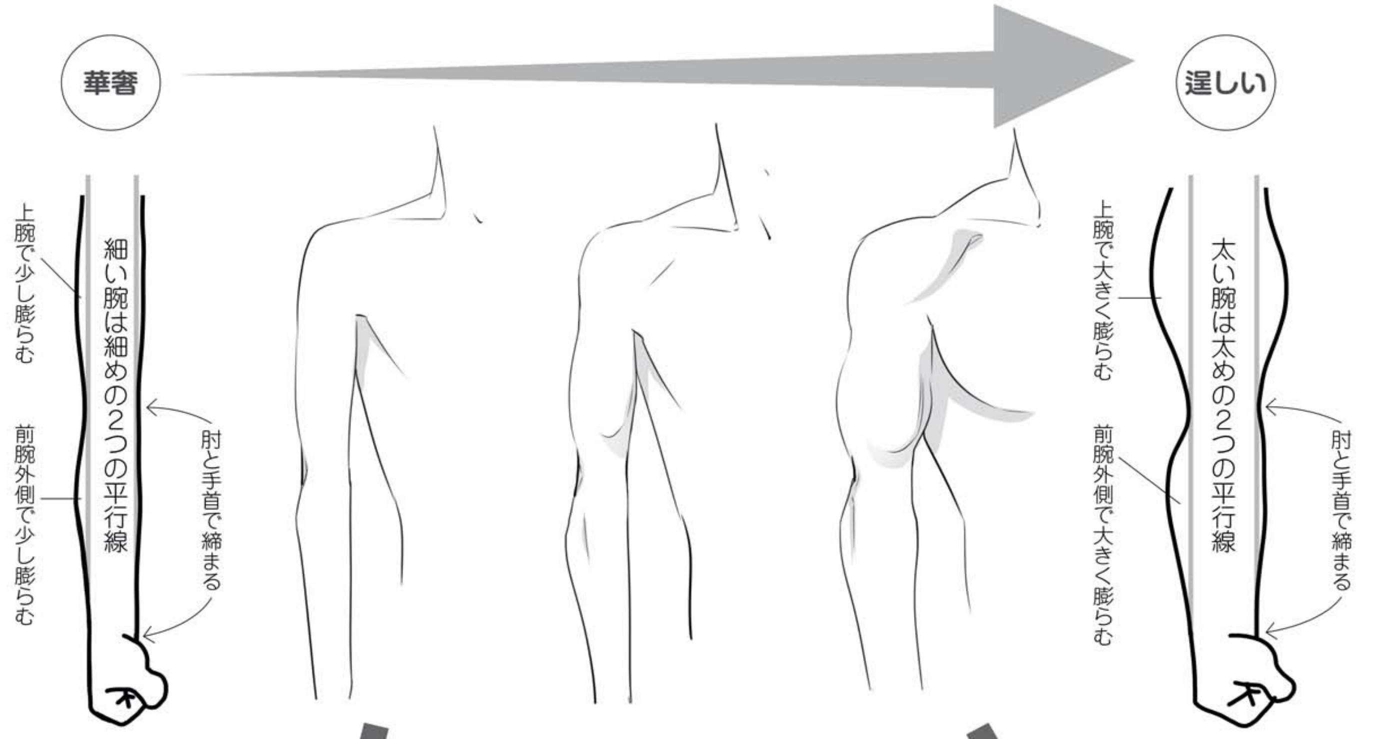


内部構造

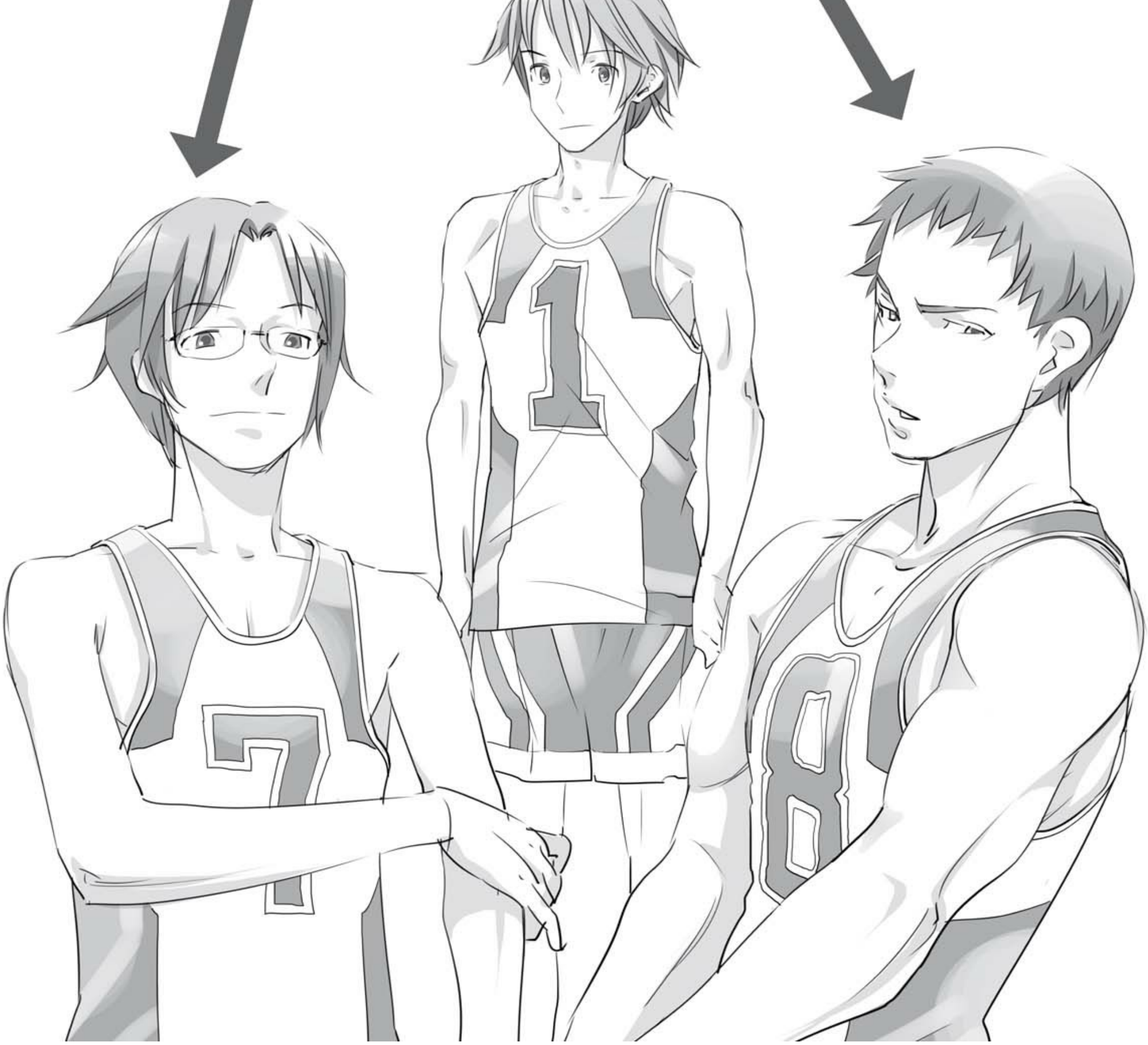
POINT

腕の筋肉の数は多いので
特に象徴的な筋肉を覚えておく

描き方のポイント



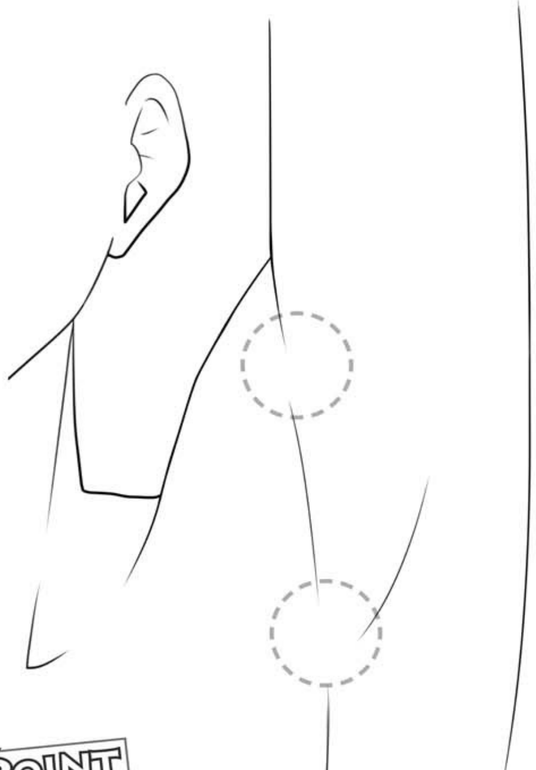
キャラと組み合わせると……



上げた腕・脇

正面

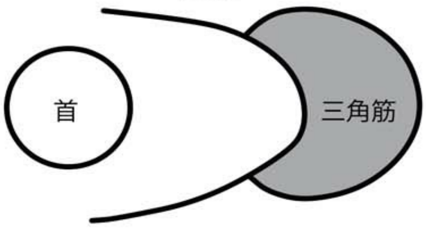
外側に膨らませ
すぎない



POINT
脇まわりの線はつなげない！

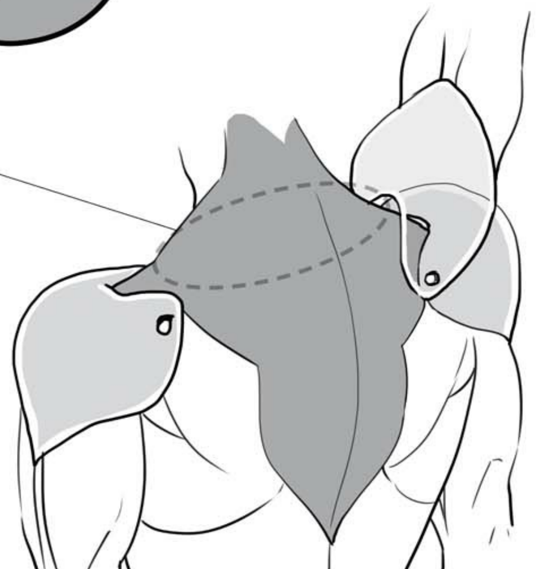
それぞれの部位の
間を空けてあいま
いにしておく

後ろ



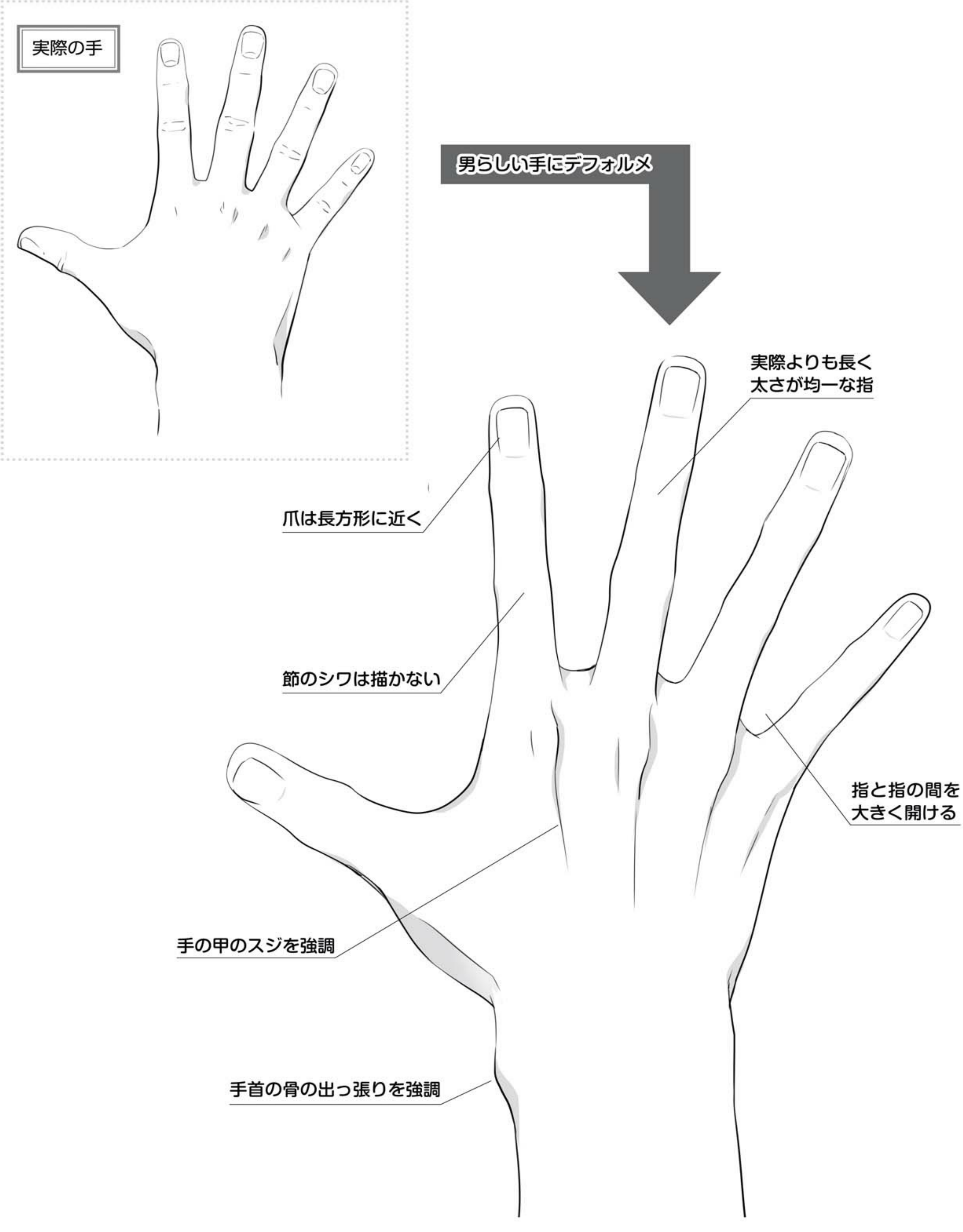
三角筋は「コ」の字型。
動くのは三角筋

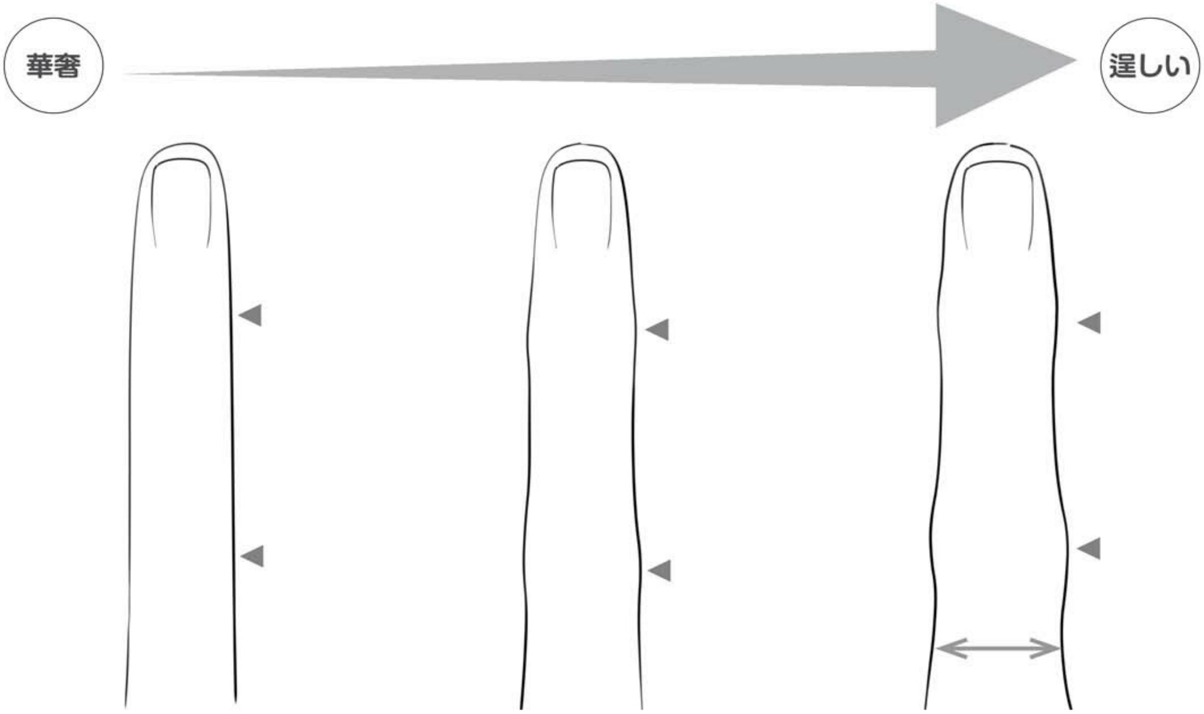
肩の筋肉（僧帽筋）は
動かない



手……節を強調するとより男らしくなる

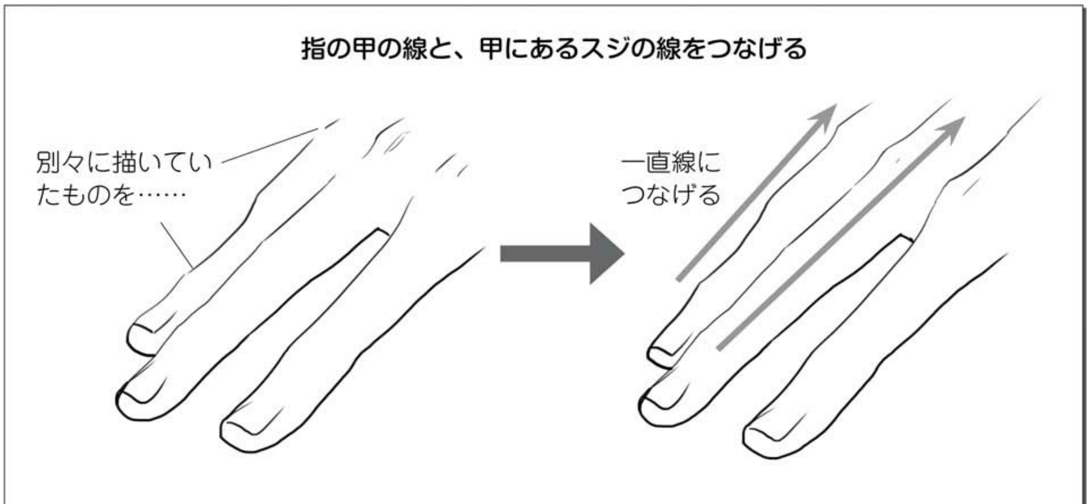
描き方のポイント

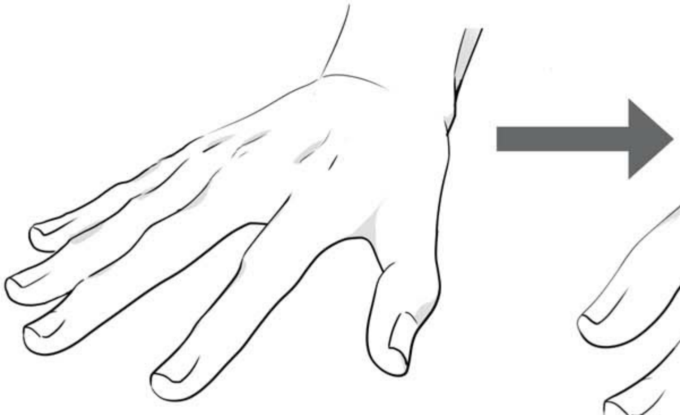


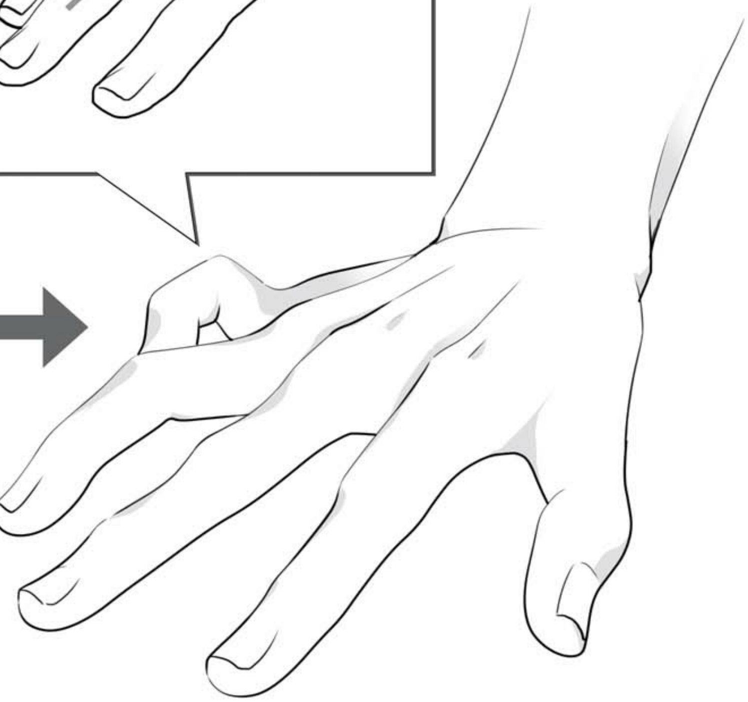


節は描かない　　節を強調していく　　節を強調＋指自体を太く

指をより長く見せるテクニック

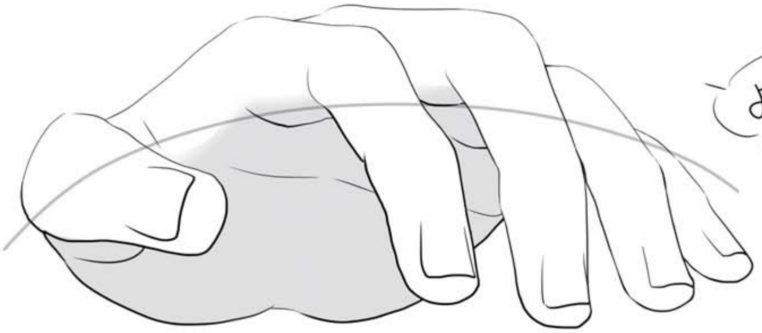






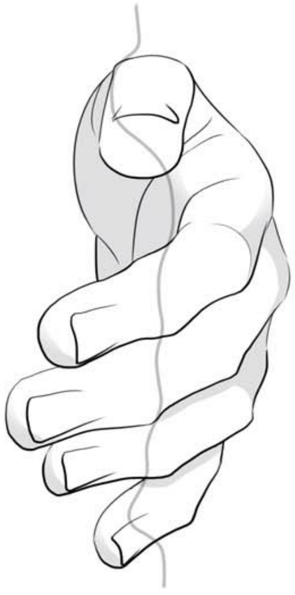
指と甲のスジをつなげることで指を長く見せることができ、美しい印象の手を描くことができる

手のレッスン



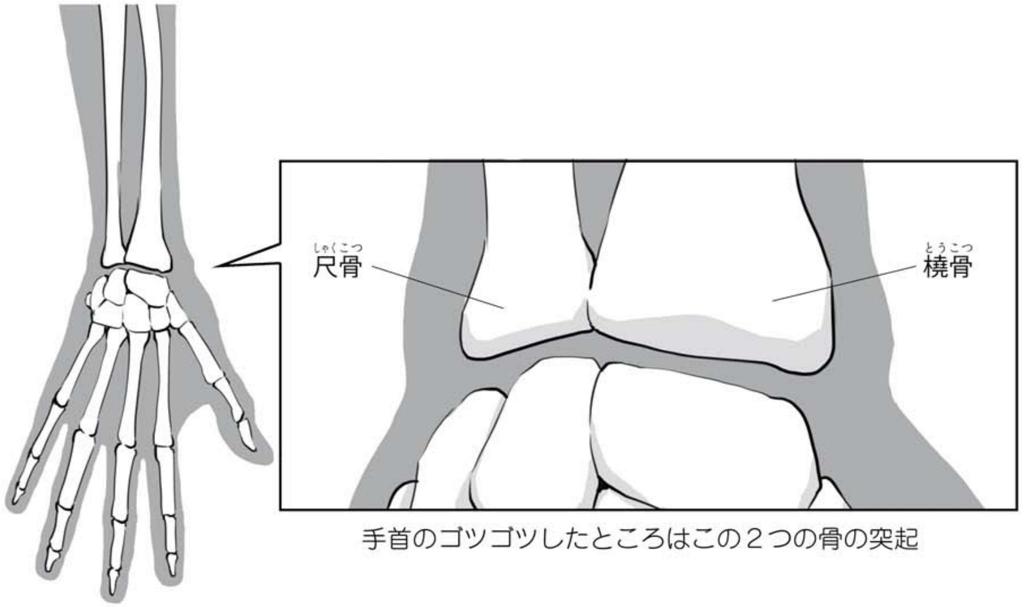
髪の毛でなく頭の丸みに乗せる

手を添える（触れる）物が変われば
指の動きも自然と変わる



男らしい手……手首の尺骨と橈骨を強調して描く

内部構造

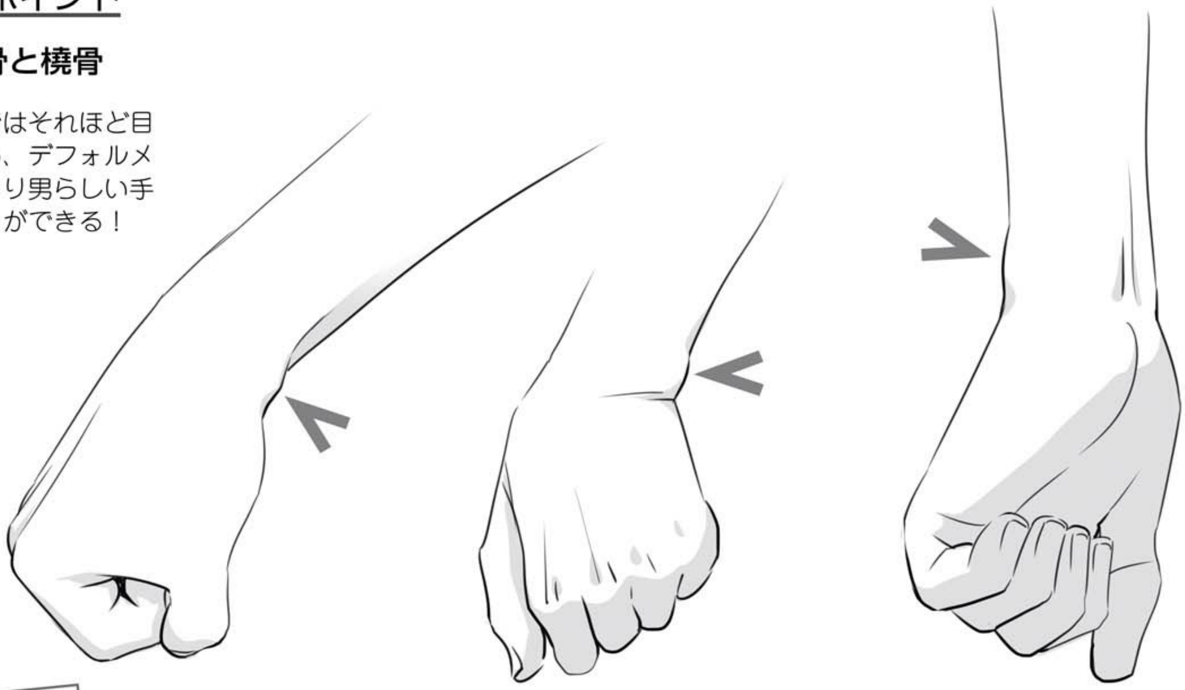


手首のゴツゴツしたところはこの２つの骨の突起

描き方のポイント

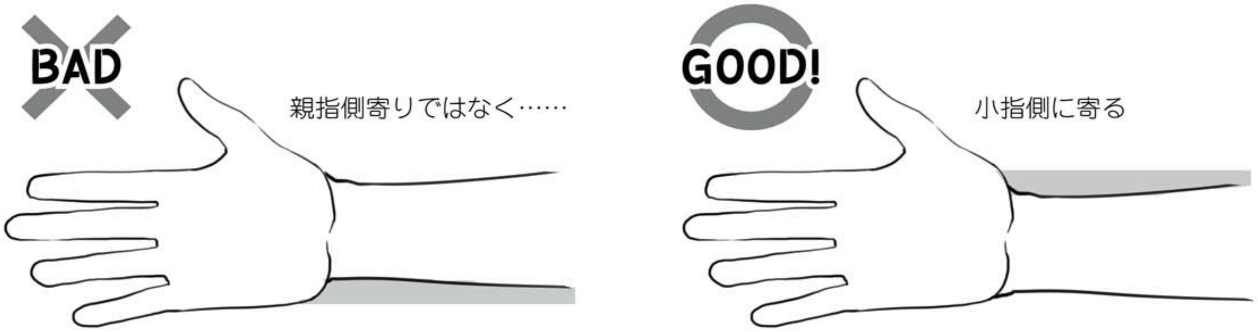
手首の尺骨と橈骨

実際の人体ではそれほど目立たなくても、デフォルメすることでより男らしい手に見せることができる！



POINT

手と手首の位置が正確にくっついていないと違和感が出る



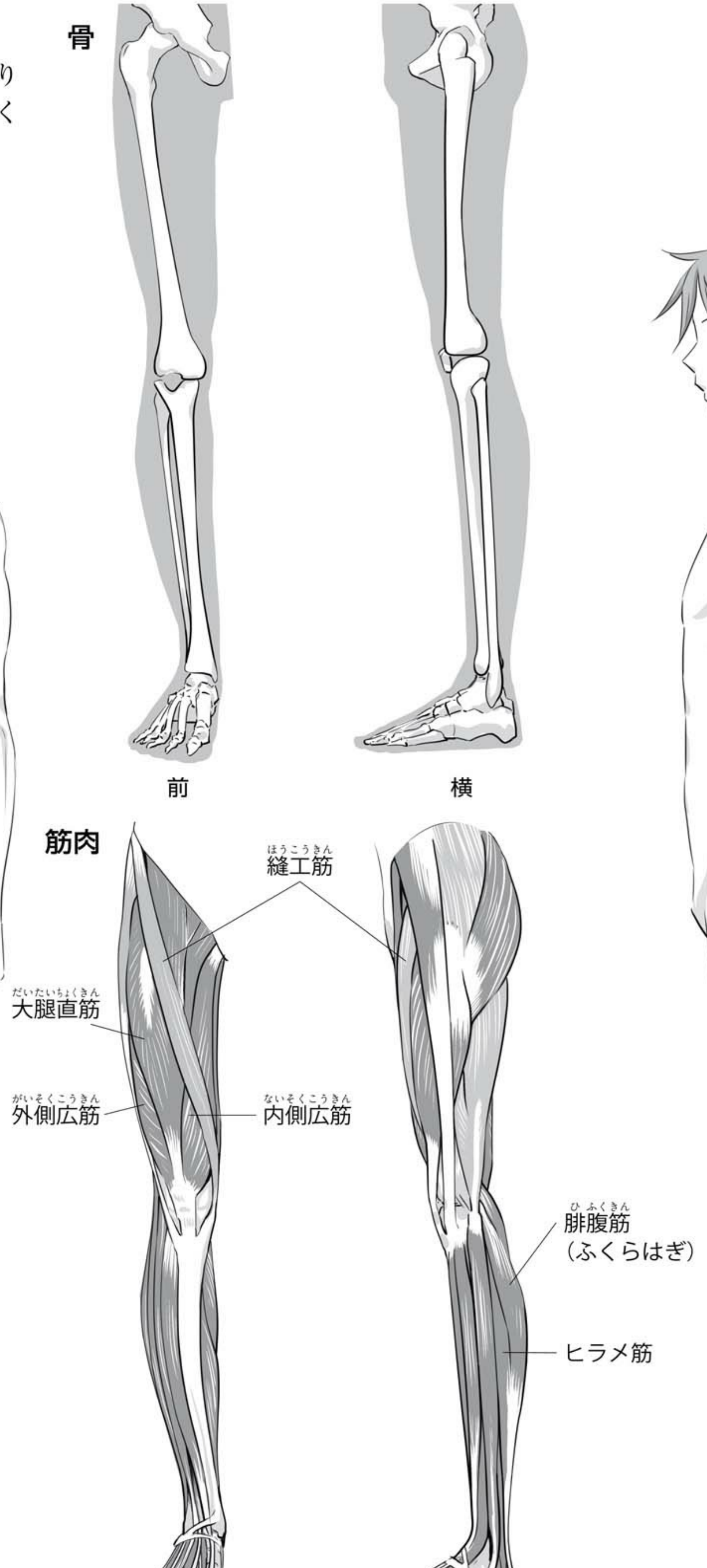
手首のスジ

主に真ん中の
2本が見える
長掌筋（ちょうしょうきん）などのスジ
手首にある長掌筋や屈筋（くっきん）などのスジ。
イラストでは皮膚の上に浮かび上が
るように、手首の大きさによって2
～4本の線とカゲで表現するとより
男らしくなる

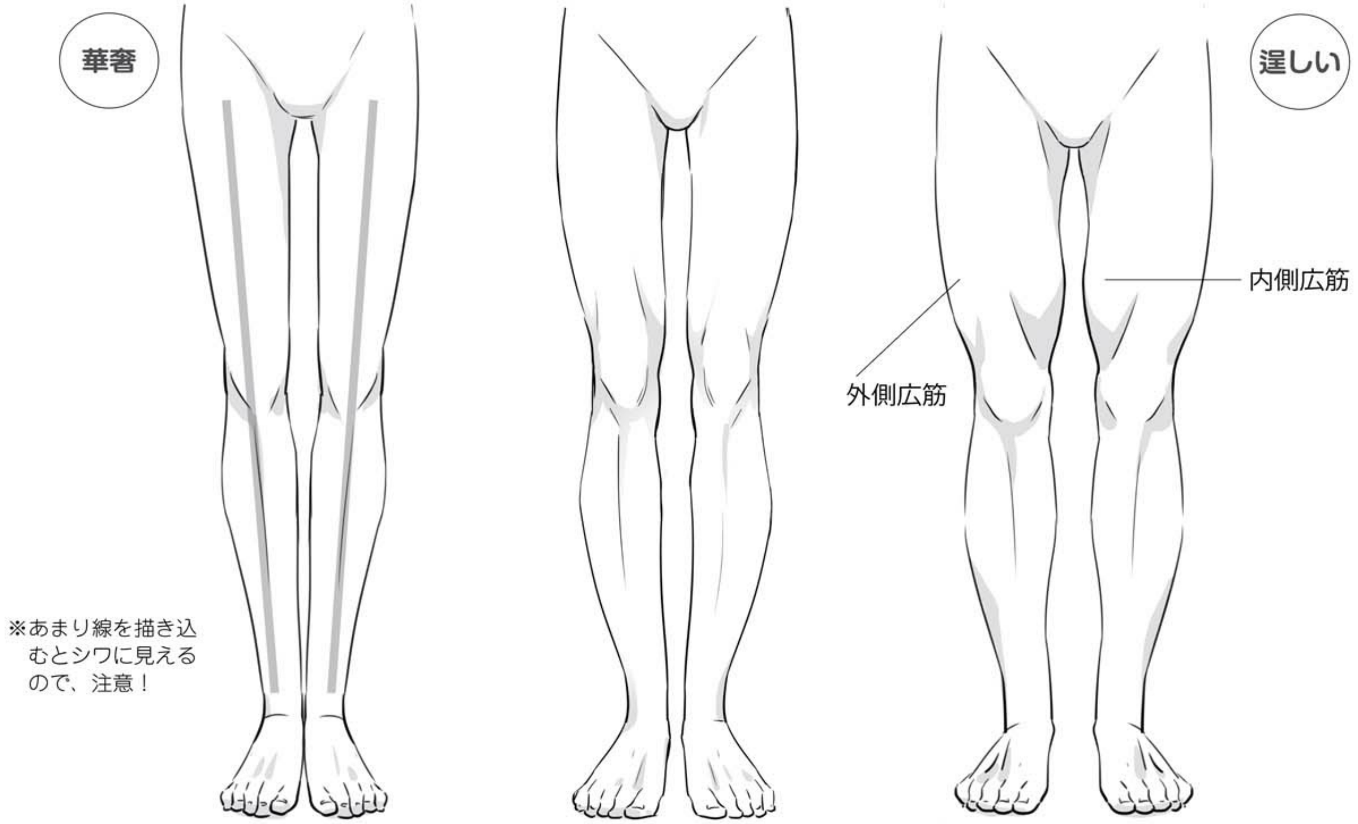
足……筋肉量で太腿の太さが変わる

内部構造

萌え男子キャラの足は実際よりも長く細い上、筋肉量も少なくなっています。

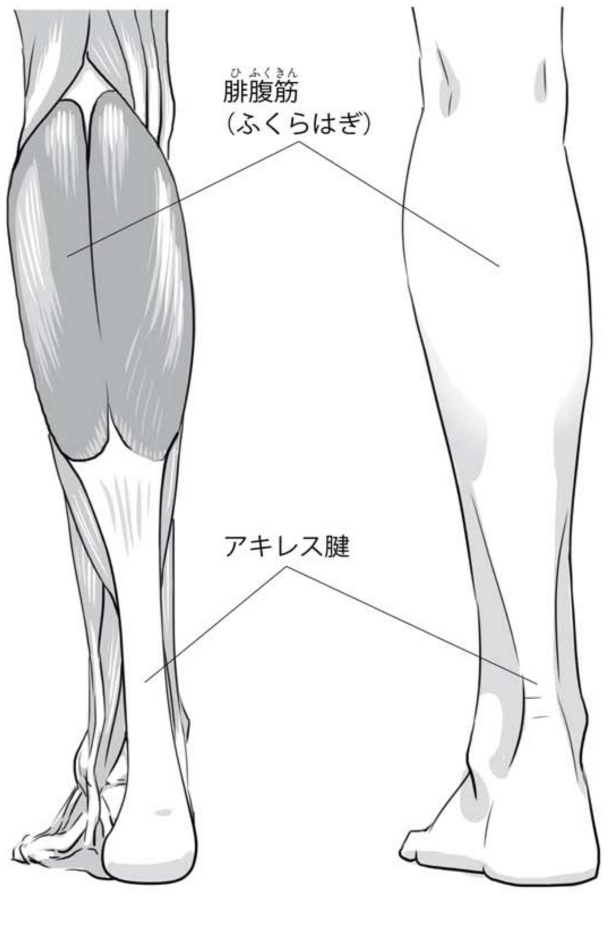


描き方のポイント

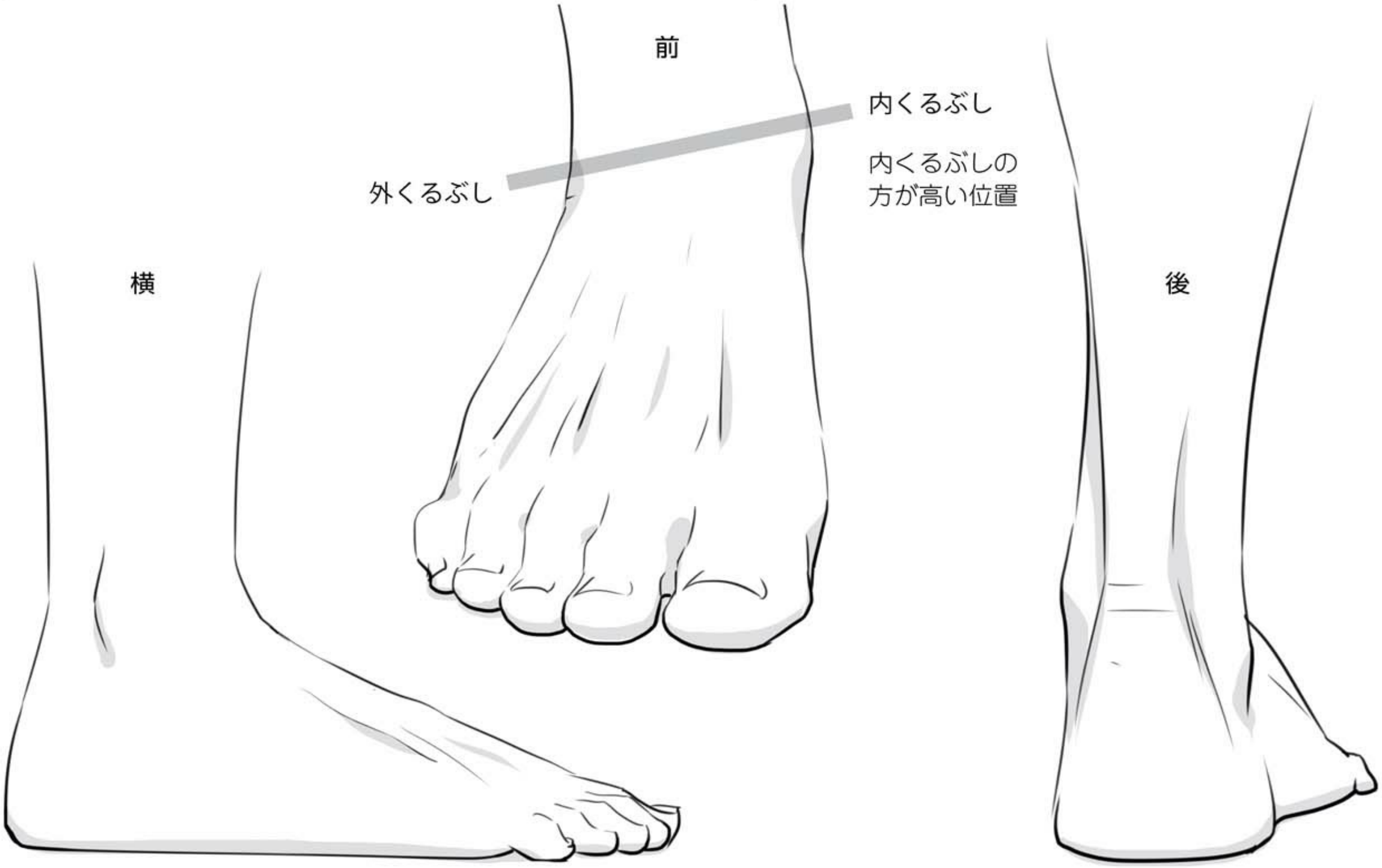


華奢な足には足のライン
と平行の線を描く

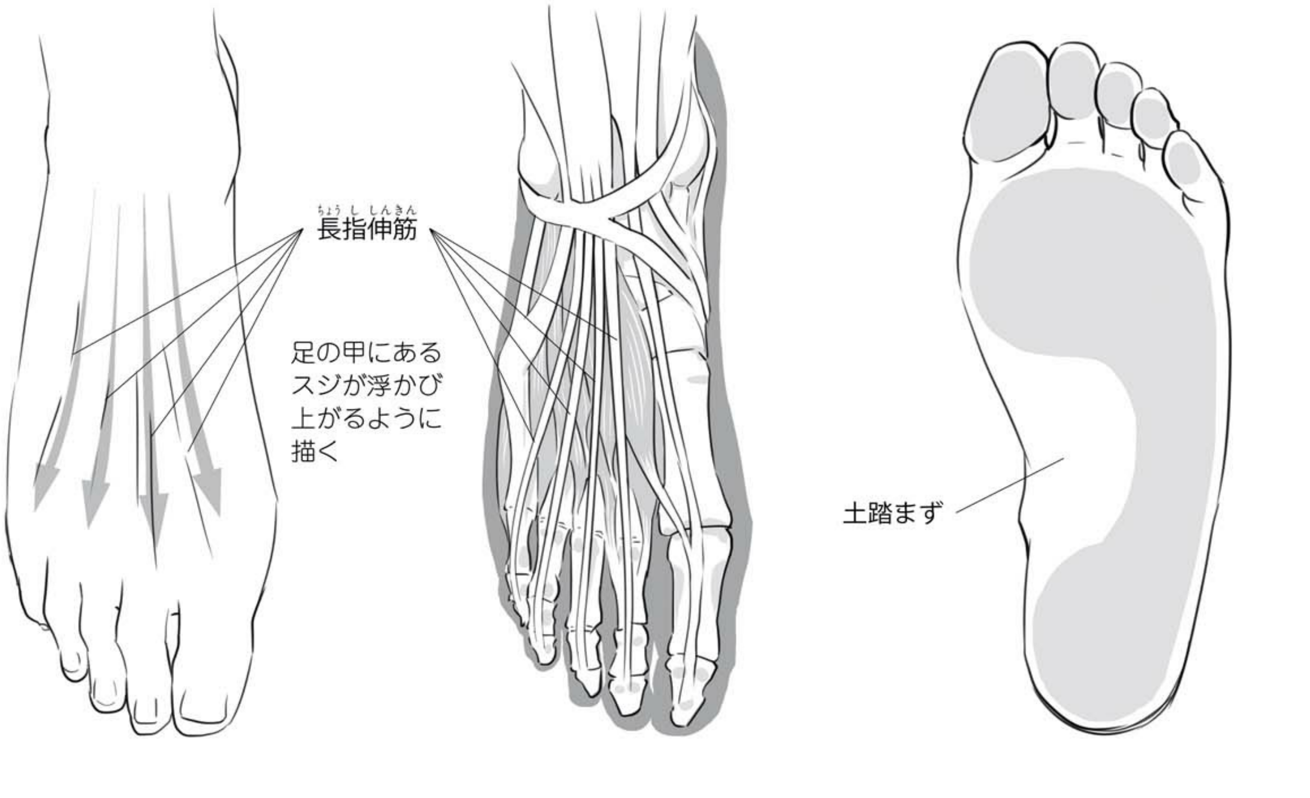
細マッチョ・マッチョには腿に筋肉の形を描く



足先……各体型共通の形をしている



内部構造

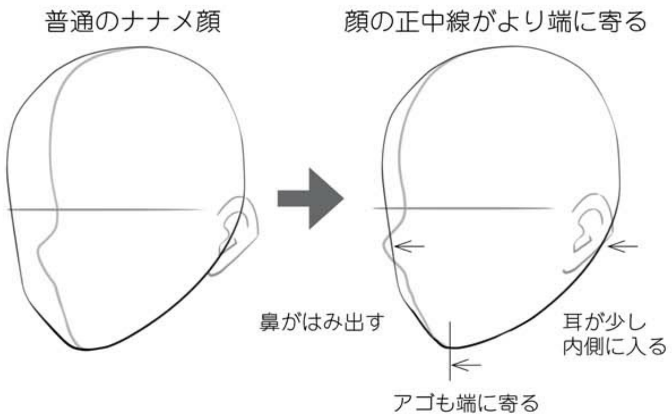


足先のレッスン

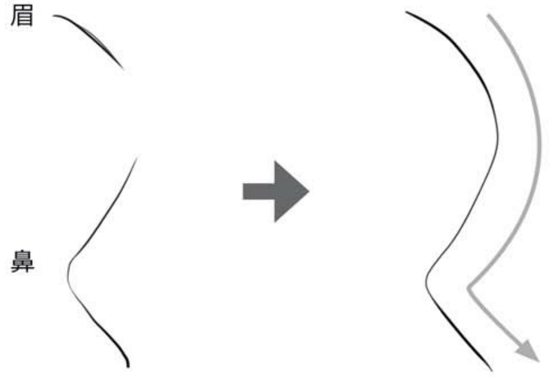
角度の違いを描き分け

ナナメの顔

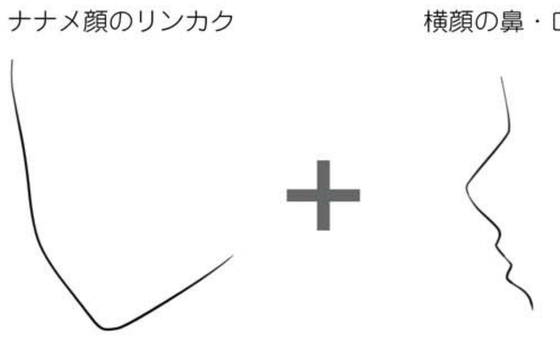
顔のリンカクから鼻のみがはみ出す



眉と鼻のラインをつなげる

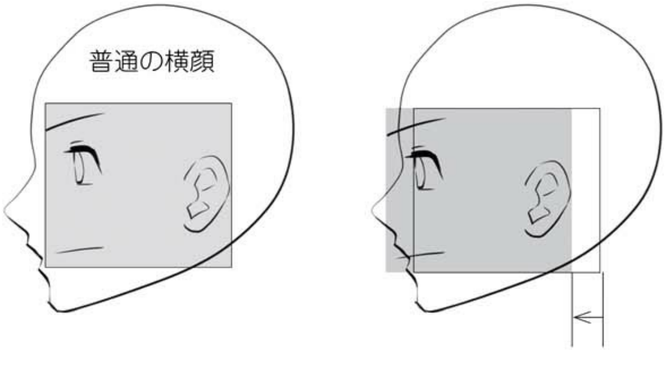


鼻と口が、顔のリンカクを浸食する

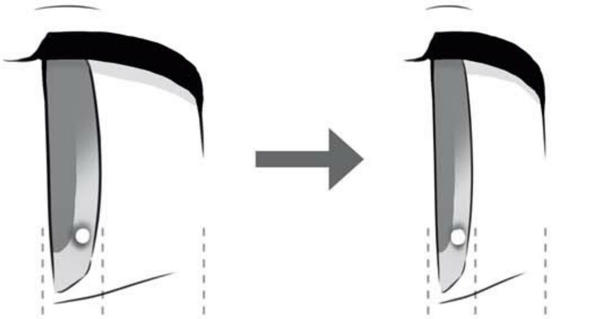


二人ポーズを描く場合には、特にナナメの角度を描けるかどうかで一気にバリエーションが広がります。同じポーズでも、アングルが変わることで、その魅力も変わってくるのです。

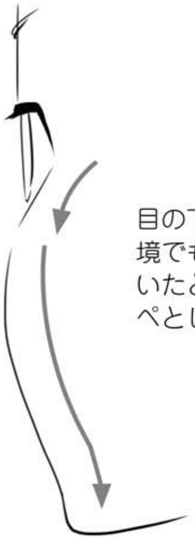
顔の中のパーツのみを前方に押し出すイメージ



目の幅をつめる

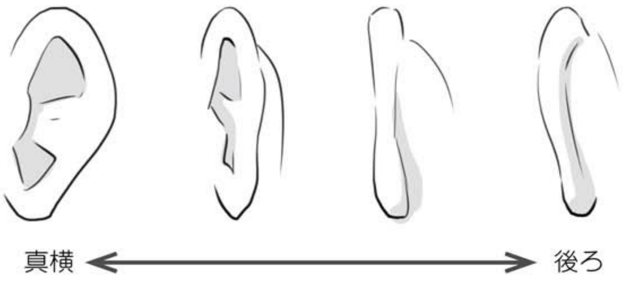


目の下のラインはホッペ



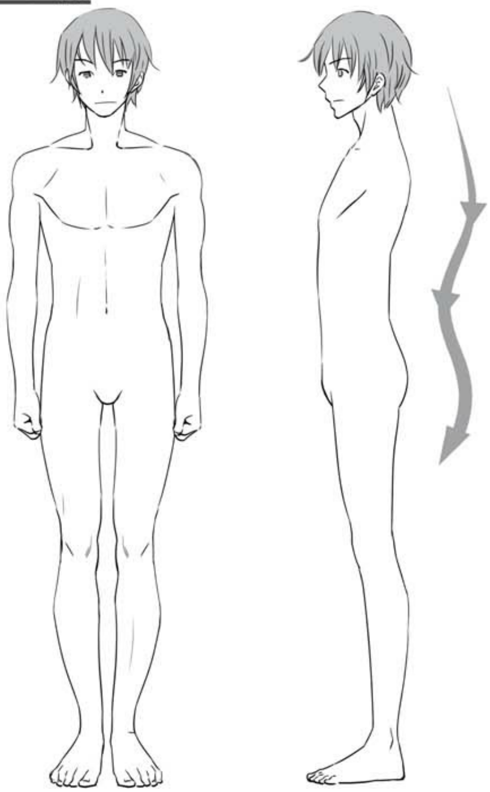
目の下のラインはホッペとの境でもある。ナナメ後ろを向いたときにこのラインはホッペとしての意味が強くなる

頭の向きに合わせて耳の見え方も違う

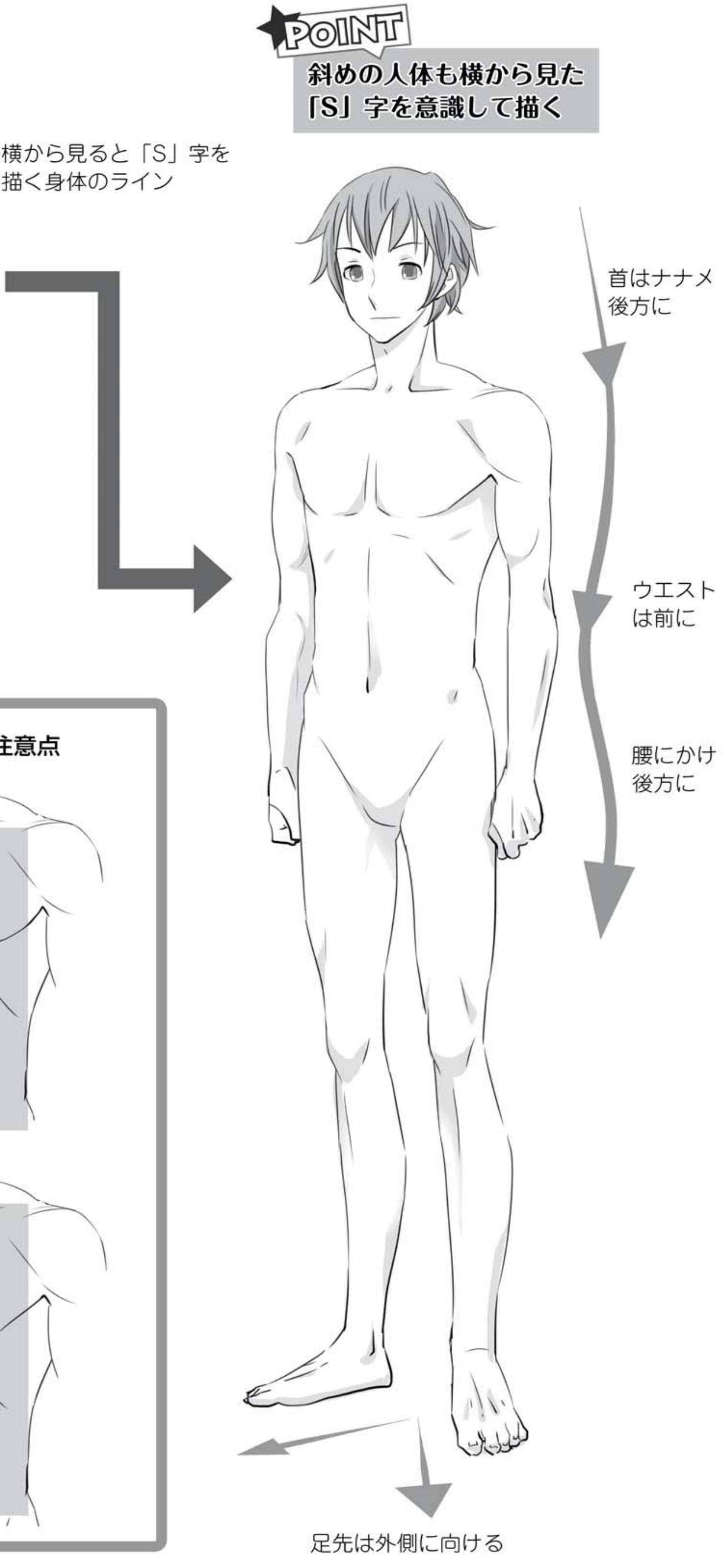


ナナメの身体

ナナメ前



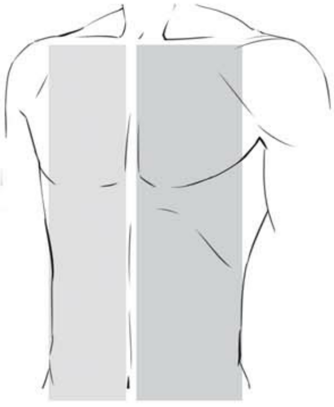
横から見ると「S」字を
描く身体のライン



!

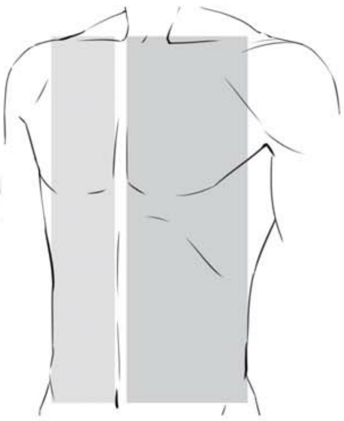
ナナメの身体で厚みを出していく注意点

△ SO-SO



身体の中心線（正中線）
が中心に寄るほど厚み
が少ない

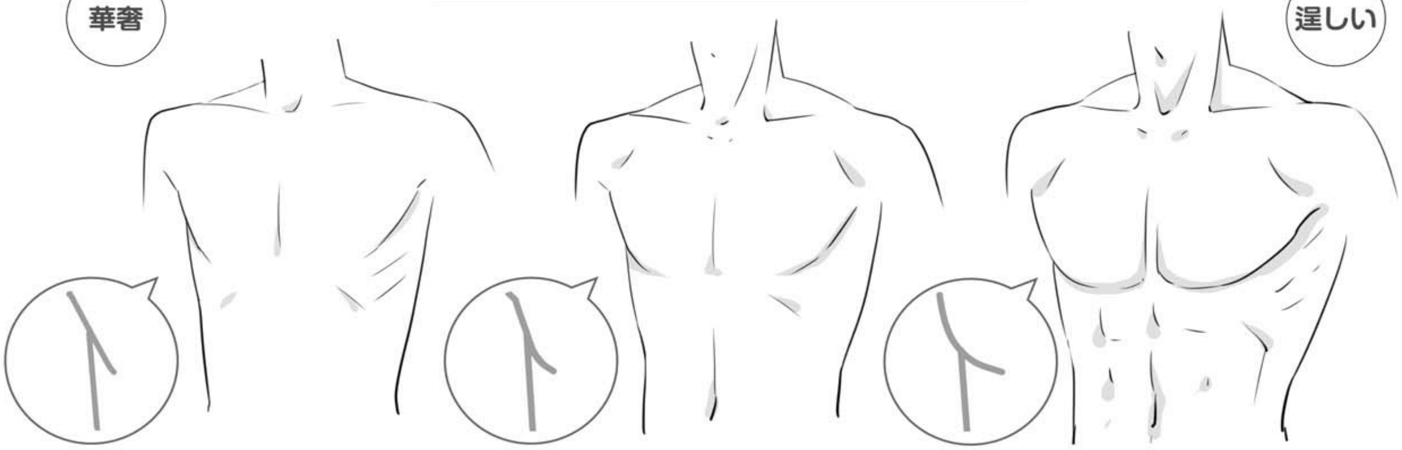
◎ GOOD!



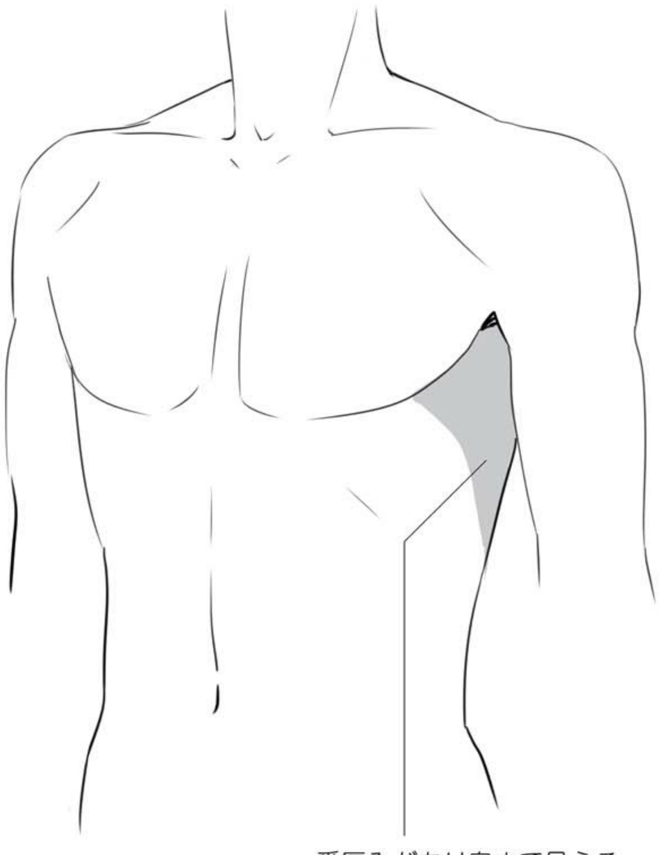
身体を向けた側（外側
に）中心が片寄るほど
に厚みが多くなる

胸の厚み

POINT
鍛えて厚みが出るほど、大胸筋は丸くなる



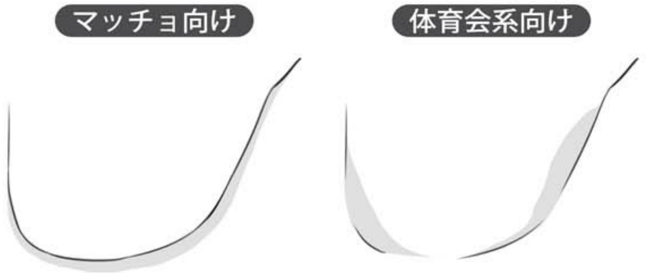
男子の身体の厚みを出すには？



一番厚みがあり奥まで見える
脇の部分にカゲをつけると
男子の身体の厚みが表現できる

大胸筋のカゲのつけ方

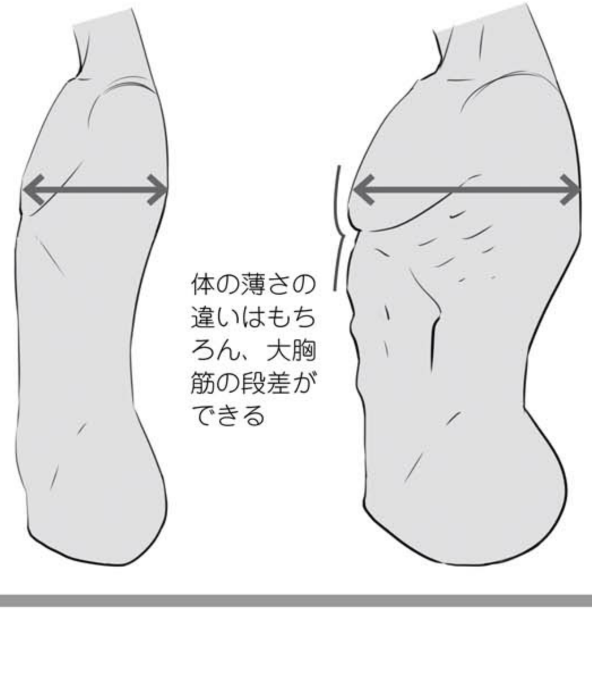
カゲの厚みが大胸筋の厚みそのものになる



大胸筋の下側に
カゲを入れる場合、
主線をつなげておく

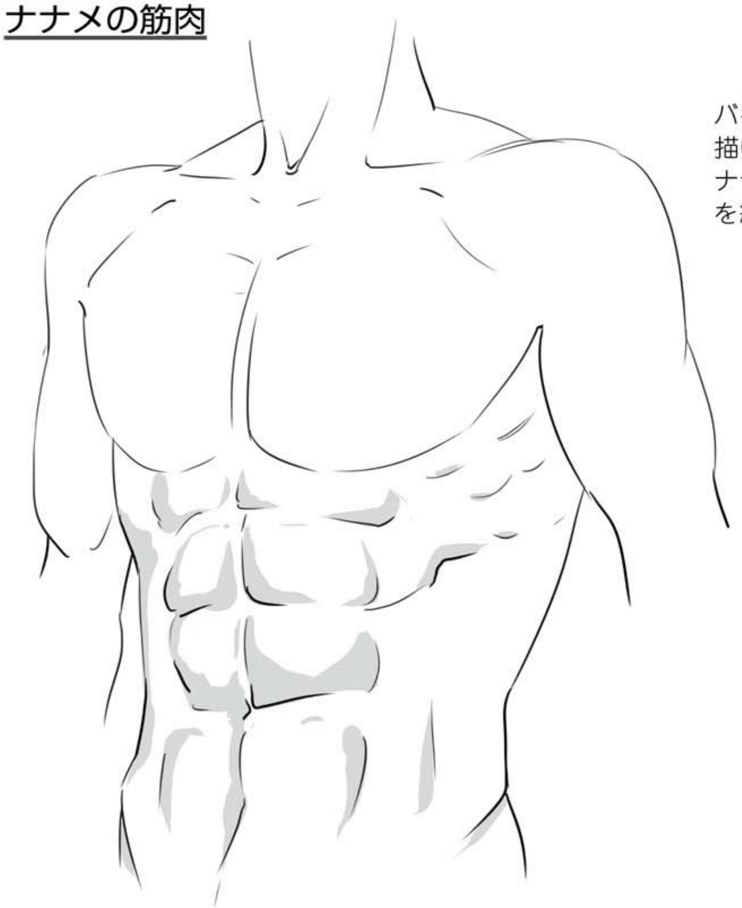
大胸筋の線の内側に
カゲを入れる場合は
主線を途ぎれさせておく

横から見るとこれだけの厚みの違いが出る

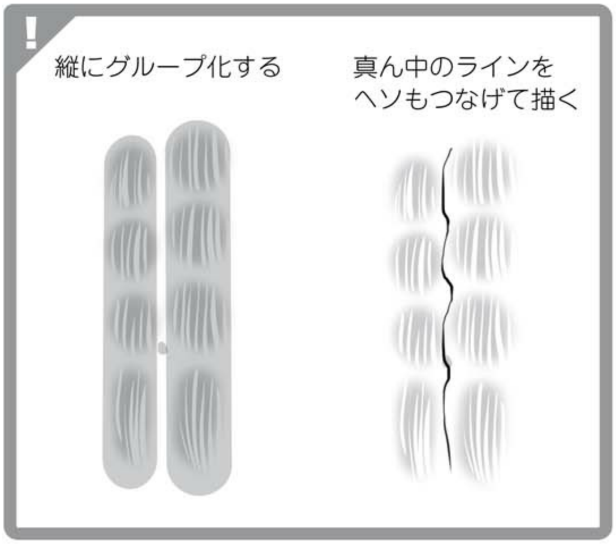


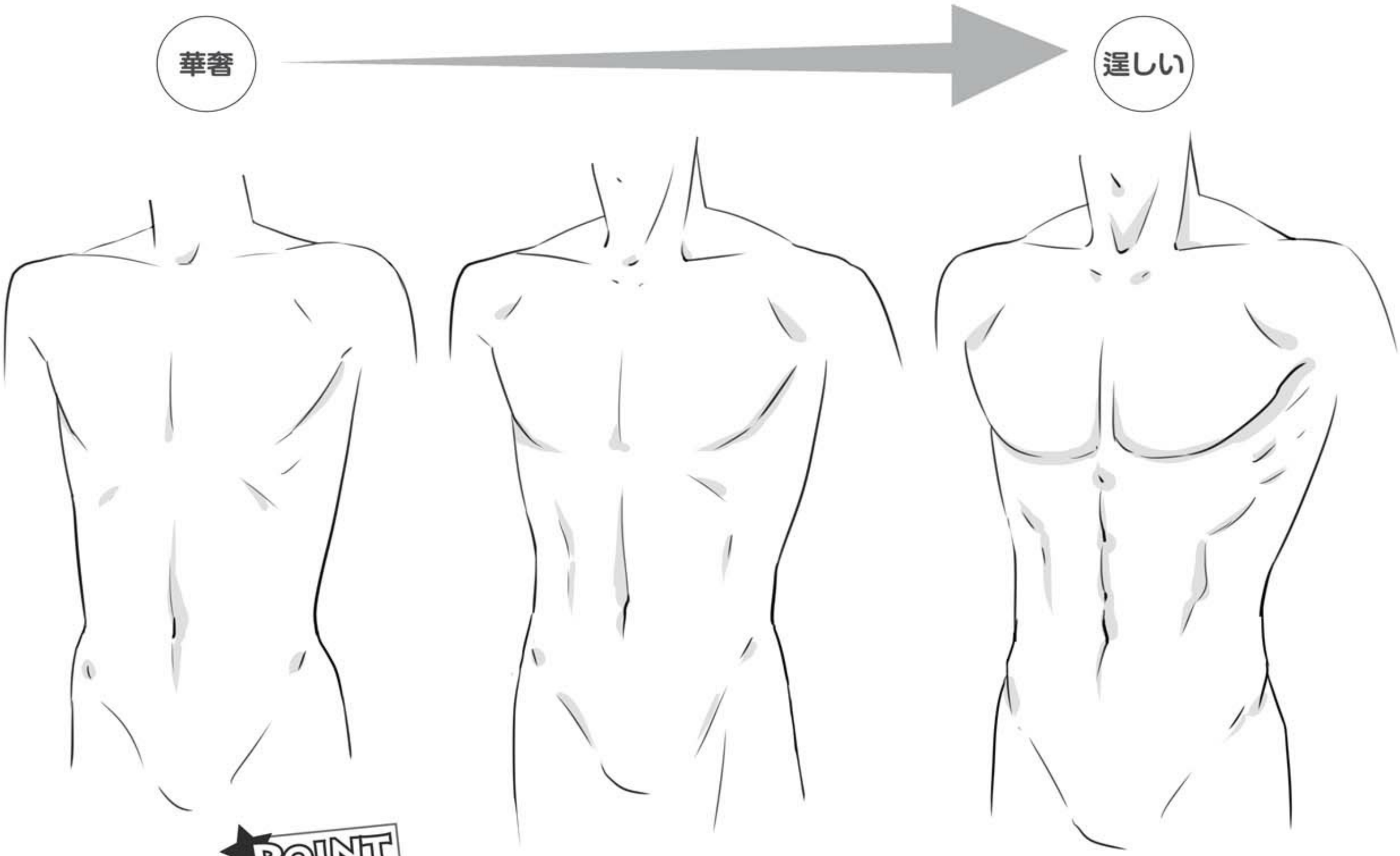
体の薄さの
違いはもち
ろん、大胸
筋の段差が
できる

ナナメの筋肉



バキバキに割れた腹筋を全て丁寧に
描いては絵がうるさくなるので、
ナナメから描くときはこれらの腹筋
を縦のラインでまとめて描いていく

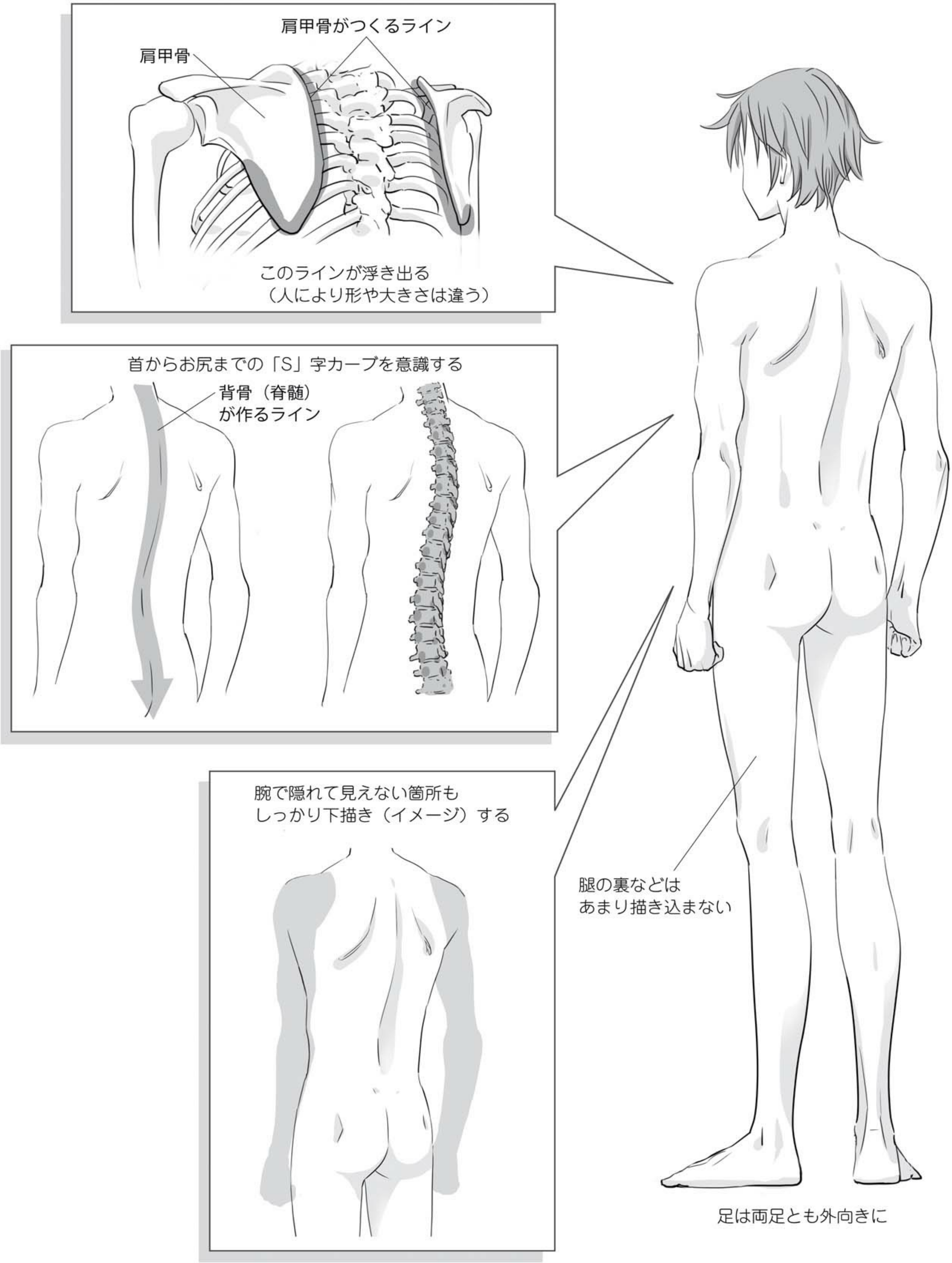




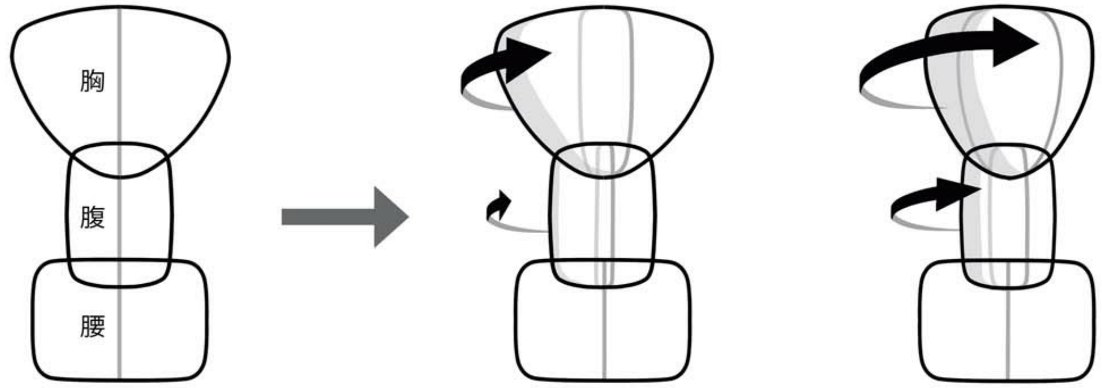
POINT

・萌えキャラに合った描き込みをする　・何事も描き込みすぎない

ナナメ後ろ

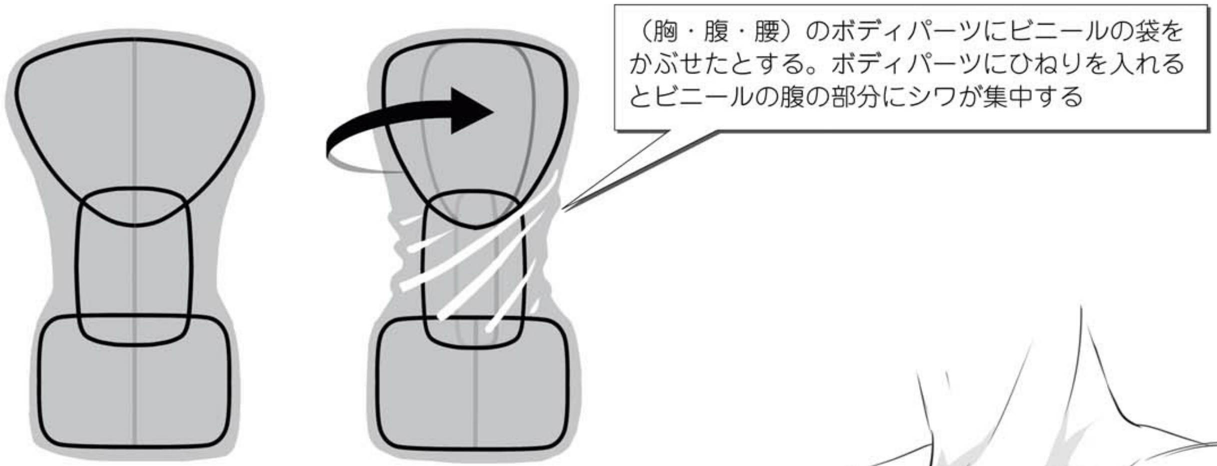

肩甲骨がつくるライン
肩甲骨
このラインが浮き出る
（人により形や大きさは違う）
首からお尻までの「S」字カーブを意識する
背骨（脊髄）
が作るライン
腕で隠れて見えない箇所も
しっかり下描き（イメージ）する
腿の裏などは
あまり描き込まない
足は両足とも外向きに

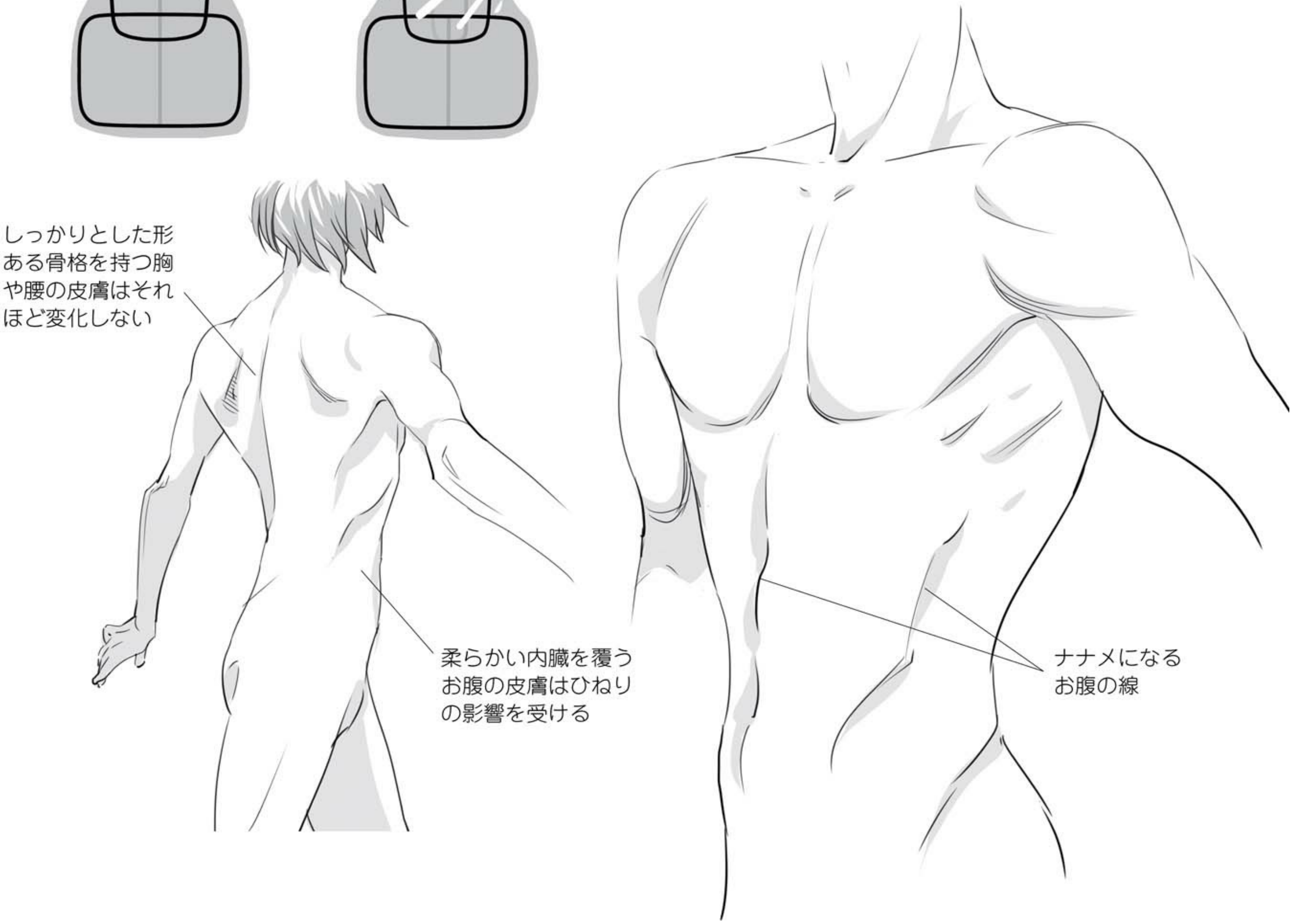
ひねりを入れる



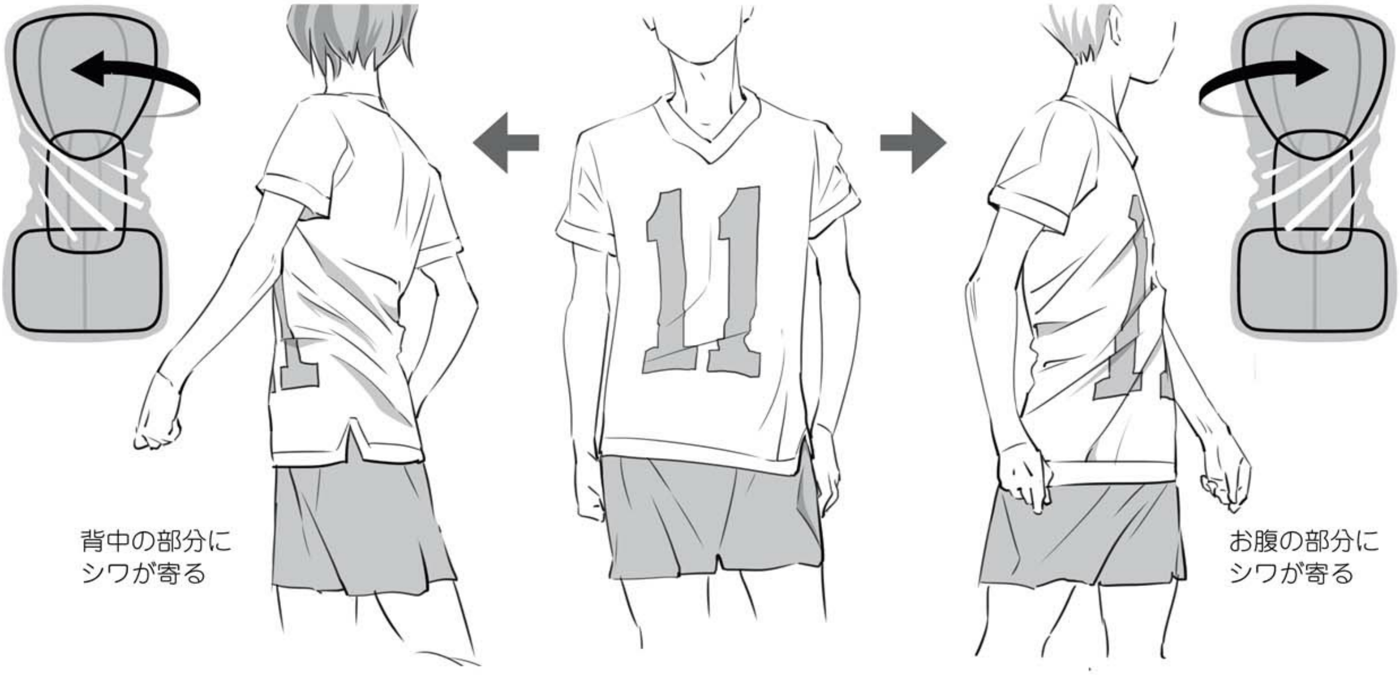
正中線を入れる　　各部位を少しずつひねることで全体が大きくひねられる

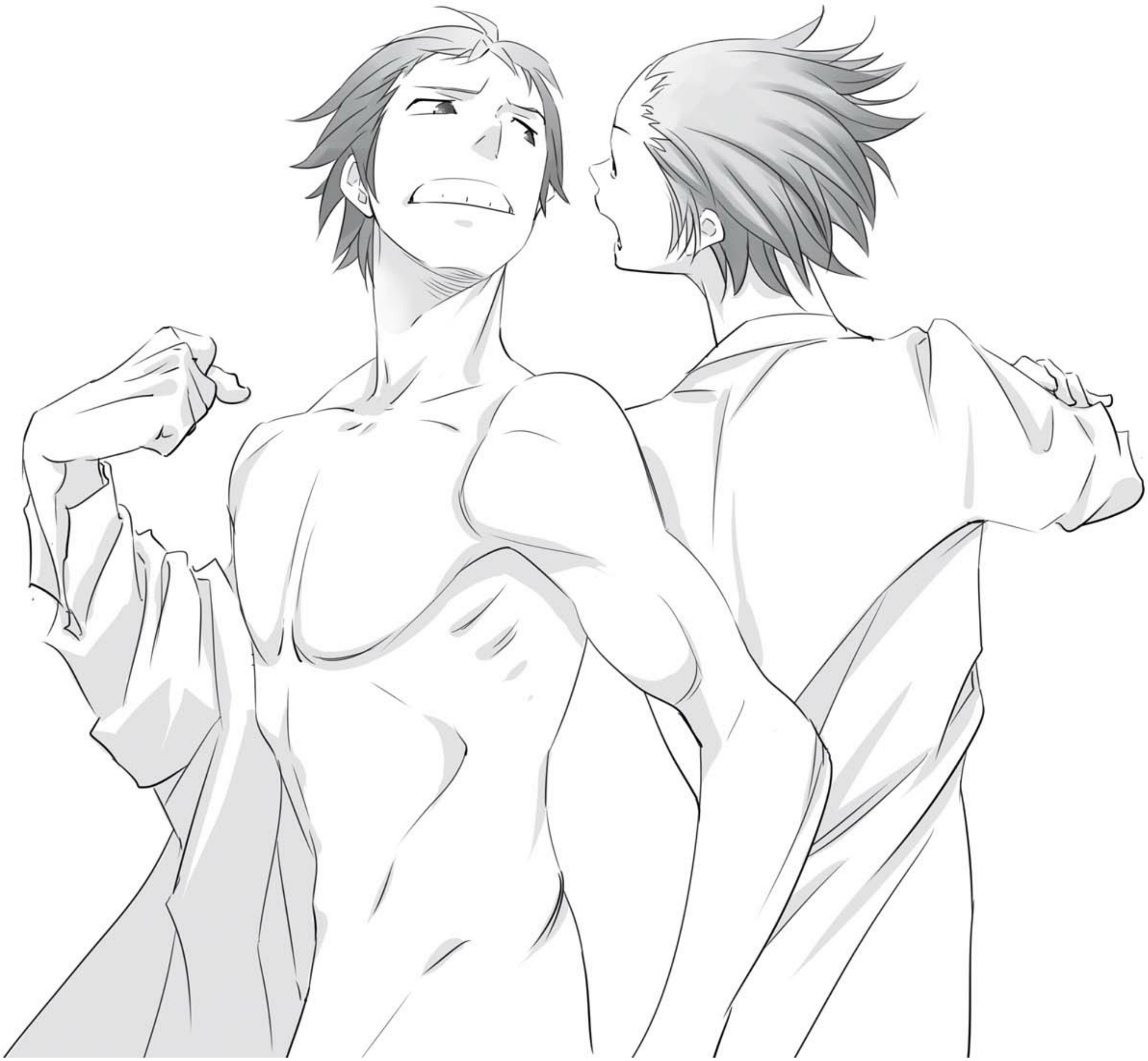
体表面のどこにひねりを表現するか？



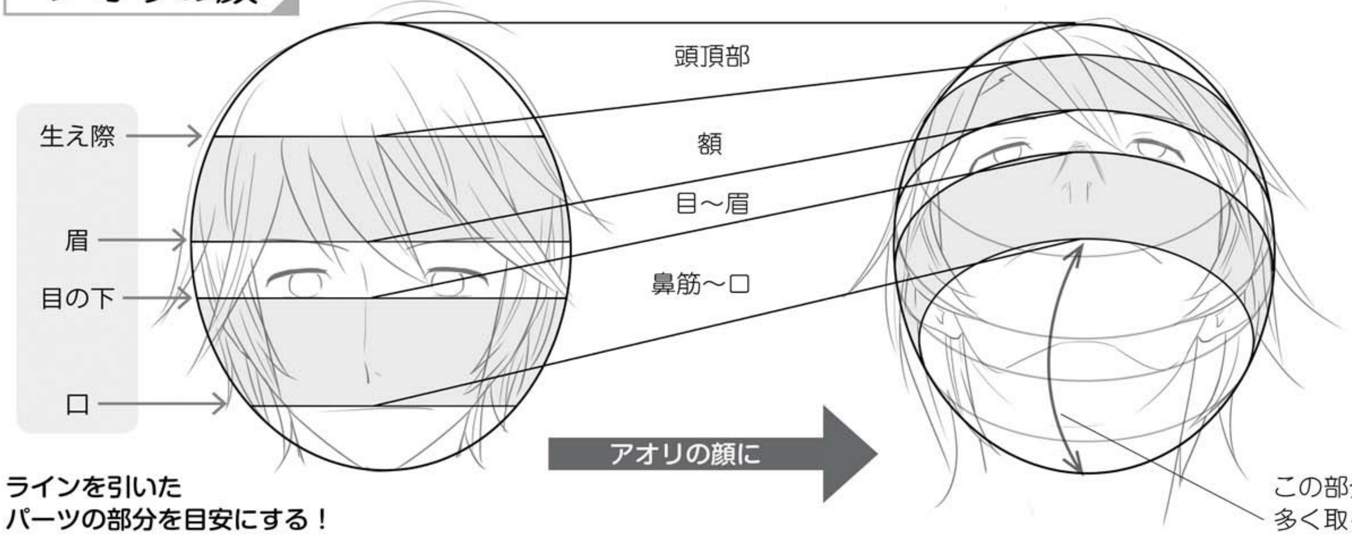


着衣の場合でも同じ





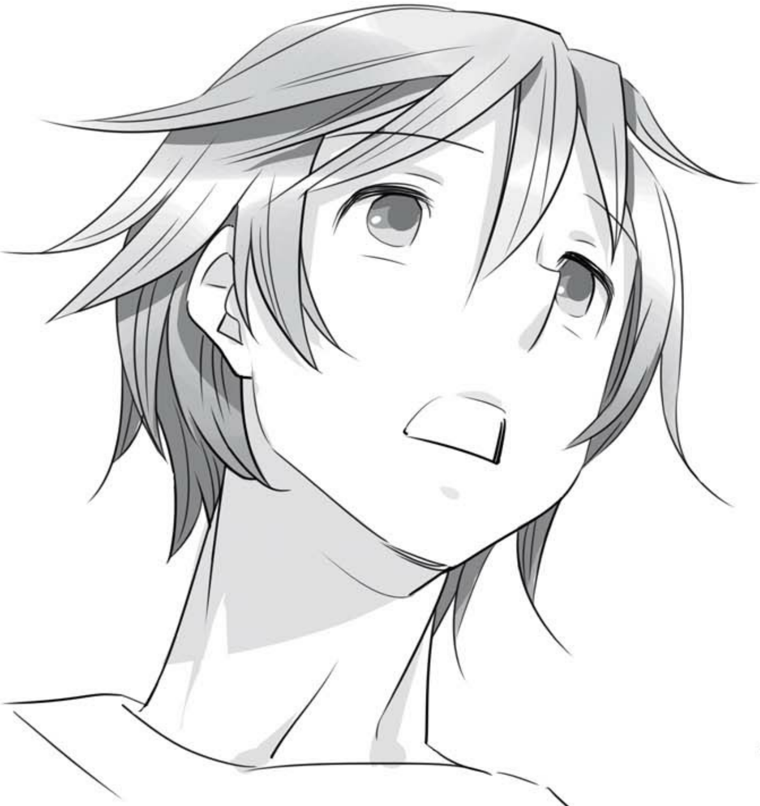
アオリの顔



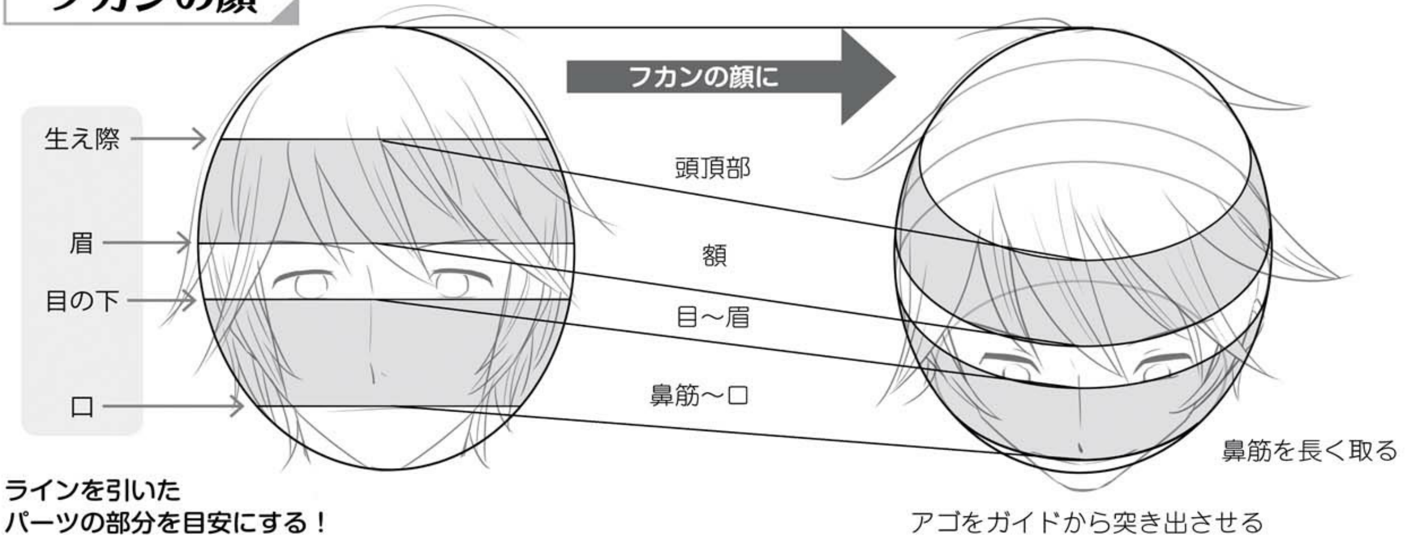
ラインを引いた
パーツの部分を目安にする！

描き方のポイント

アオリの顔のレッスン



フカンの顔



描き方のポイント

顔のリンカクなど実際の人体とはかけ離れているため、アオリやフカンで無理が生じる場合があります。萌えキャラの場合、その箇所を髪の毛で覆うことで造形が成り立っています。

フカンの顔のレッスン

年齢・性別の描き分け

青年だけではなく、少年やおじさんが描けるとさらに男子二人のバリエーションが広がります。また、女性の身体と比較することで、より男性らしさを発見することができます。

年齢を変えてみる（ショタ）

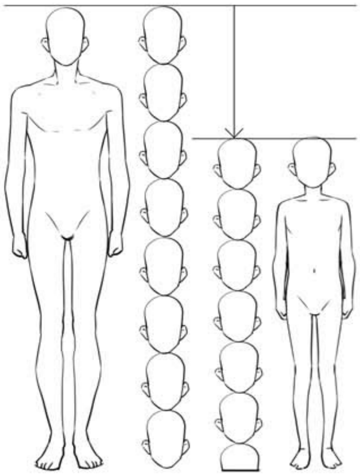
描き方のポイント

顔を幼くする（丸顔に近づける）

筋肉質にしない

肩幅を縮める

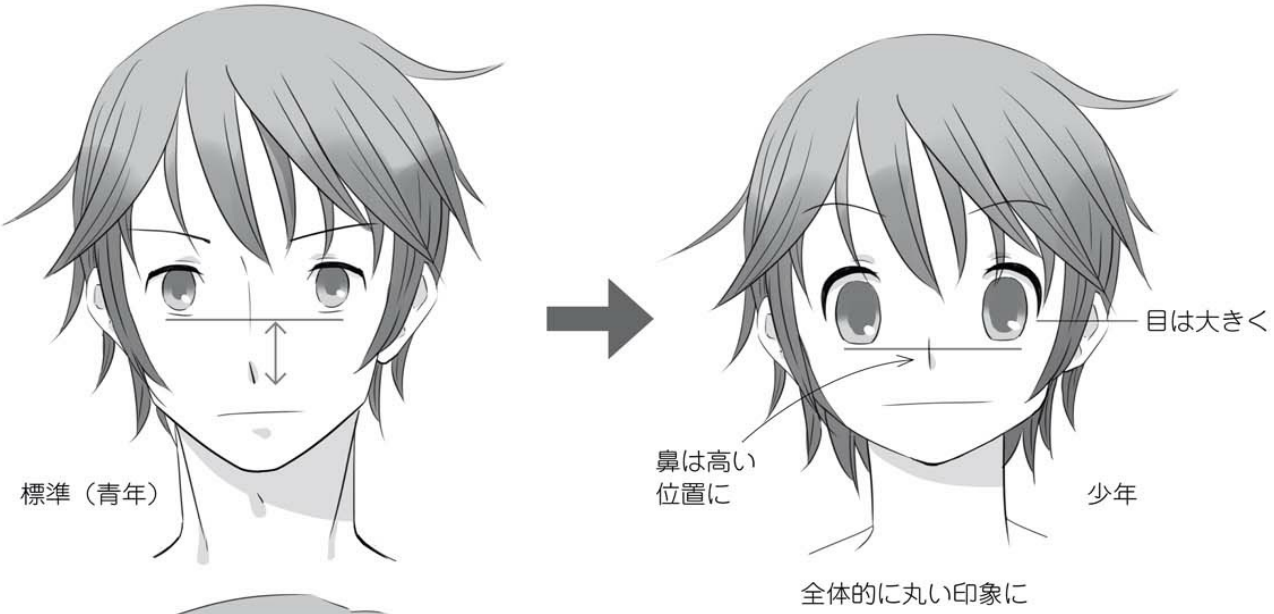
頭身を低くする



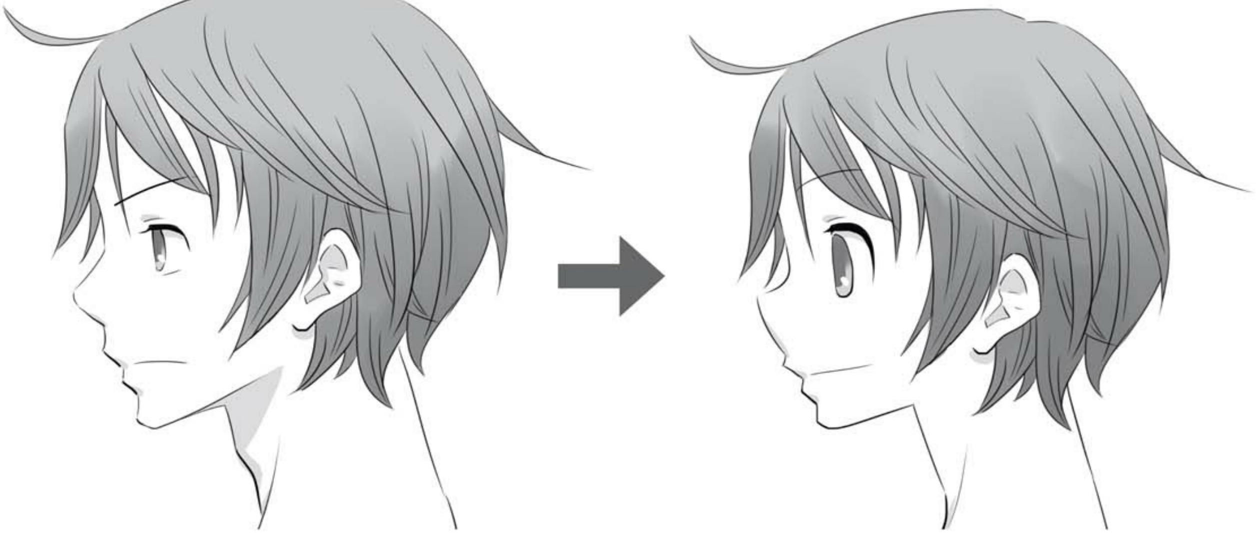
標準（青年）の顔と目の位置を合わせて重ね、
違いを見てみましょう。

! **子供だからといって、頭部全体を小さすぎに描かない（一回りも小さくしない）**

正面

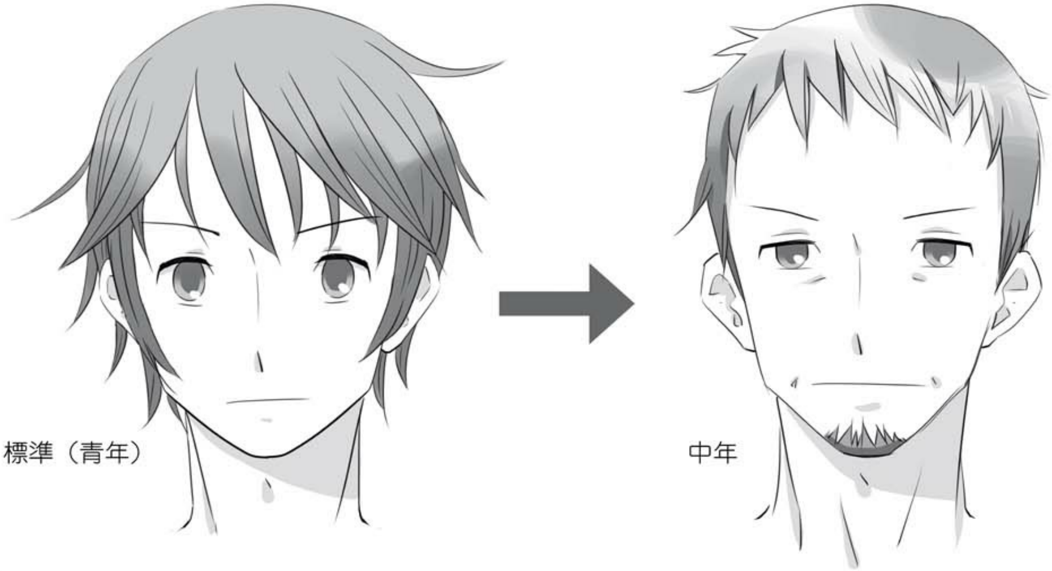


横



年齢を変えてみる（中年）

　青年キャラをおじさんキャラに変えてみます。基本的な骨格はほぼ変わらず、目を小さく、シワを描き入れるのがポイントです。

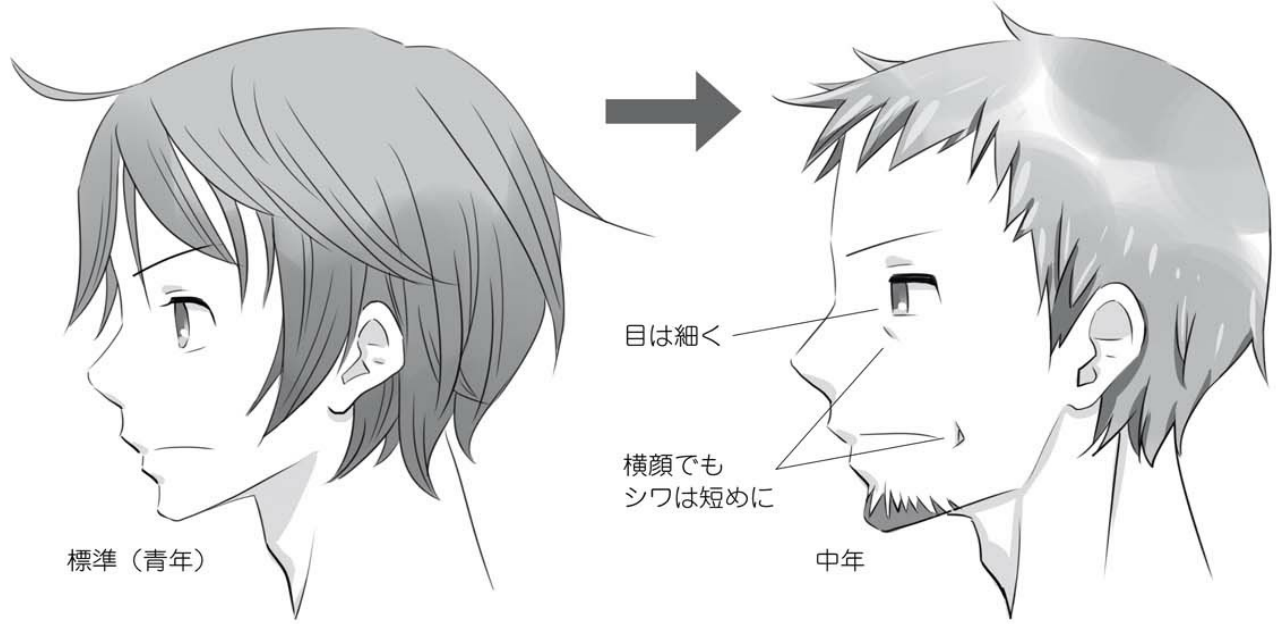


描き方のポイント

シワを長く描いた例

シワを長くすると一気に老けて見えるのが萌えキャラ

萌えキャラではシワは極々短め、小さめに抑える



POINT

少年と中年の対比を出すと良し！

・**身長差**
（子供目線にまでしゃがむ）

・**表情**
（優しい眼差しと無垢な瞳）

・**ポーズ**
（直立と崩した蹲踞［※］）

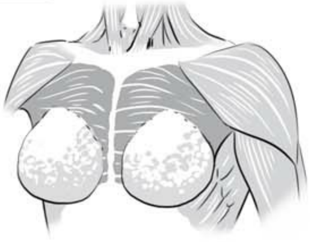
・**服装**
（コートスーツと私服）

※しゃがむ、またはつま先立ちで
腰を下ろす姿勢のこと

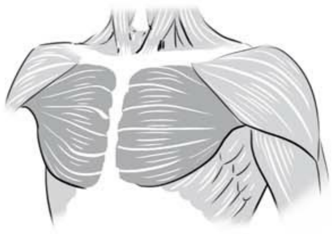
男と女の身体の違い

男女の体型の違いを確認することは、より男らしい体つきを描くことにつながります。

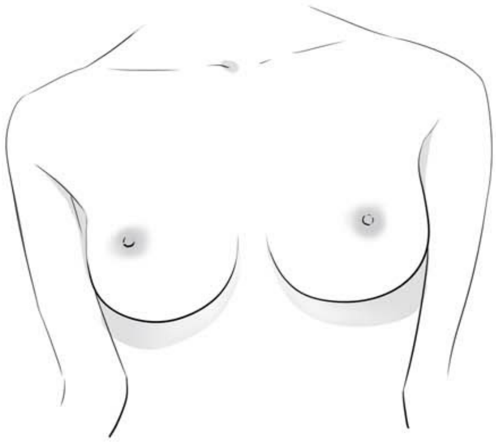
胸の違い



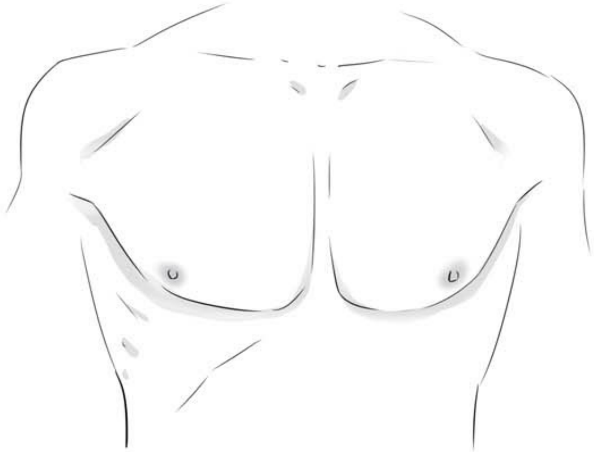
女子の胸は筋肉の
上にある乳房組織



男子の胸は
大胸筋の形

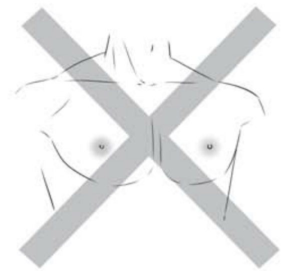


女子の乳首は乳房のほぼ真ん中にある

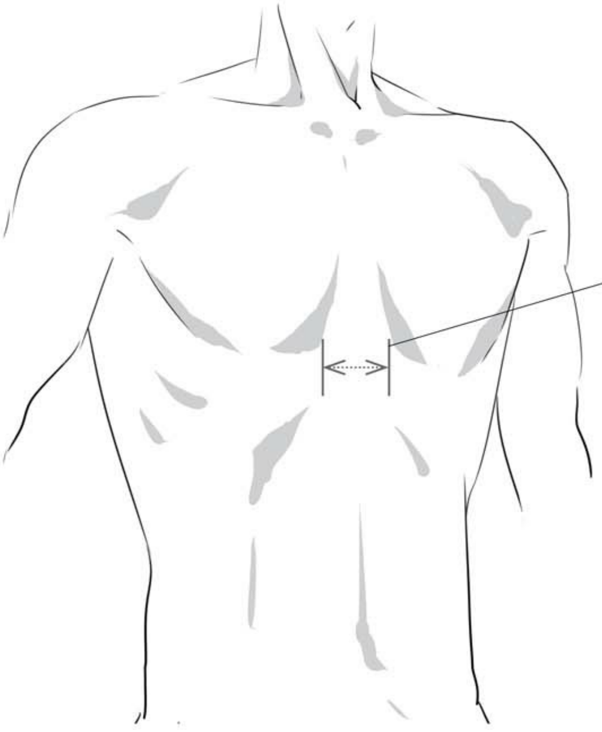


男子の乳首は胸の下のほうにある

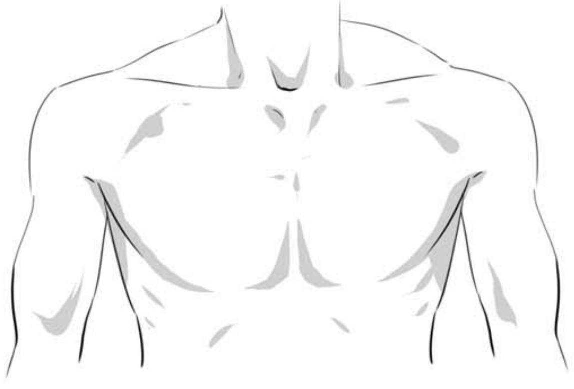
決して真ん中にはない！



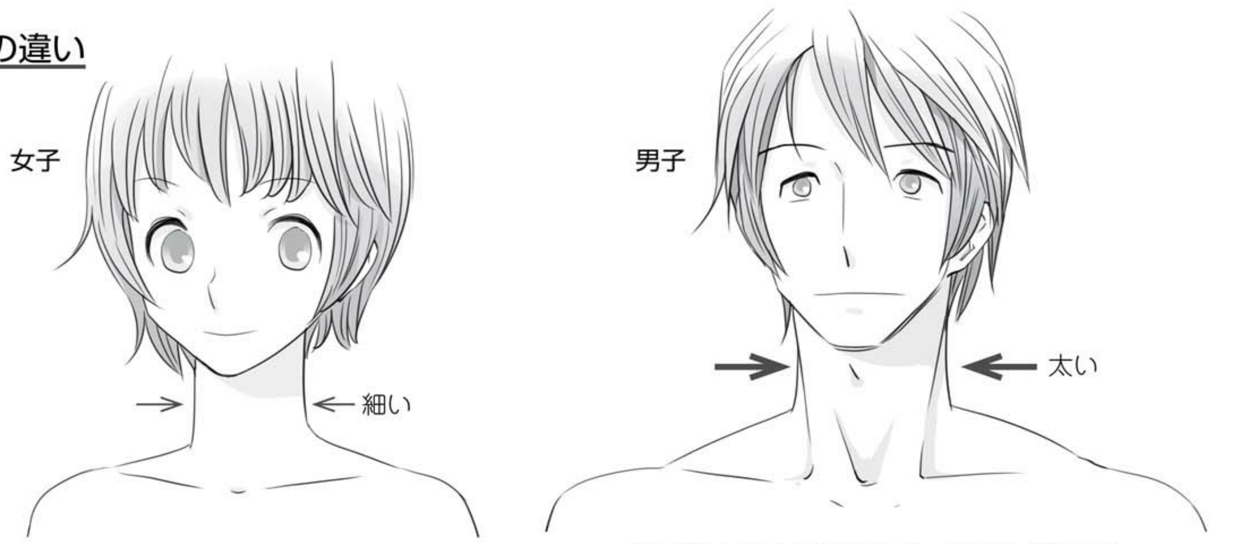
最近の流行としての男子の胸の描き方



男子の大胸筋の間隔は実際これほど開いていない。
アニメでなくホンモノも見よう

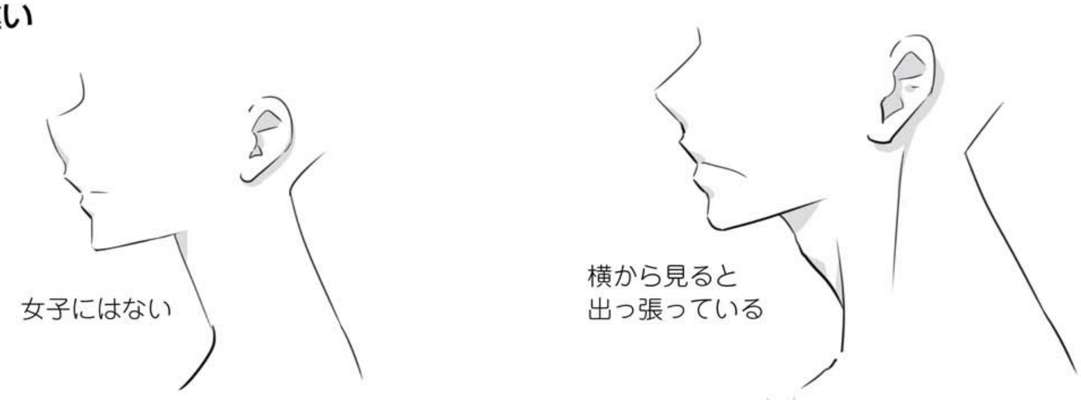


首の違い



「のど仏」は女子にはなく、男子にだけある

のど仏の違い

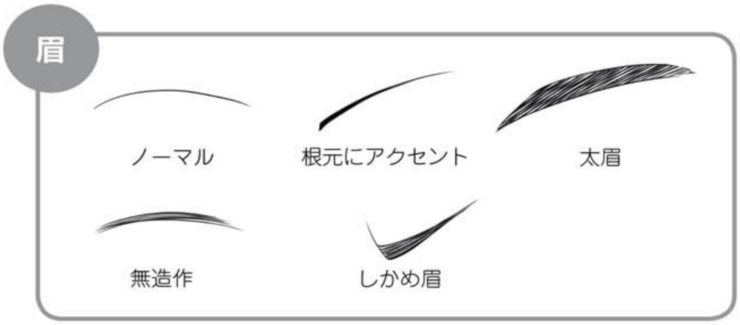


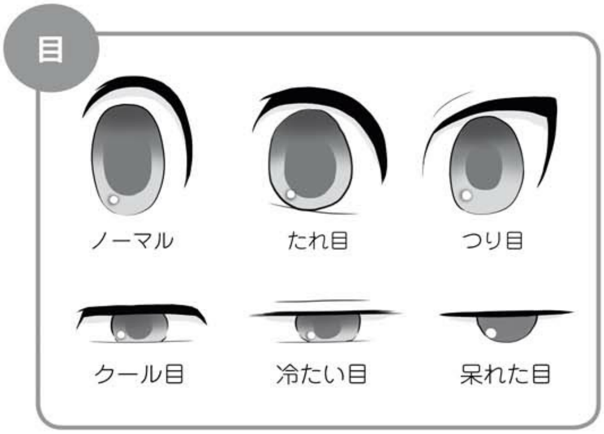
POINT
より男らしいキャラに似合うのど仏

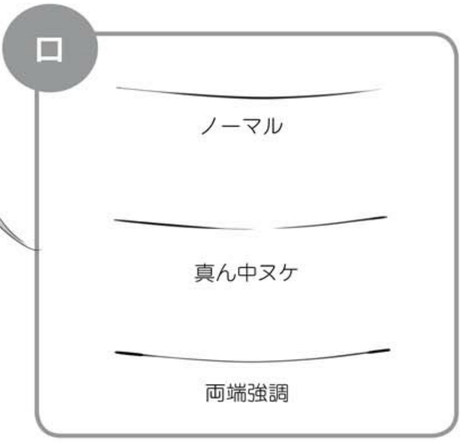
Column

同じ顔のリンカクから、別のキャラクターを作る

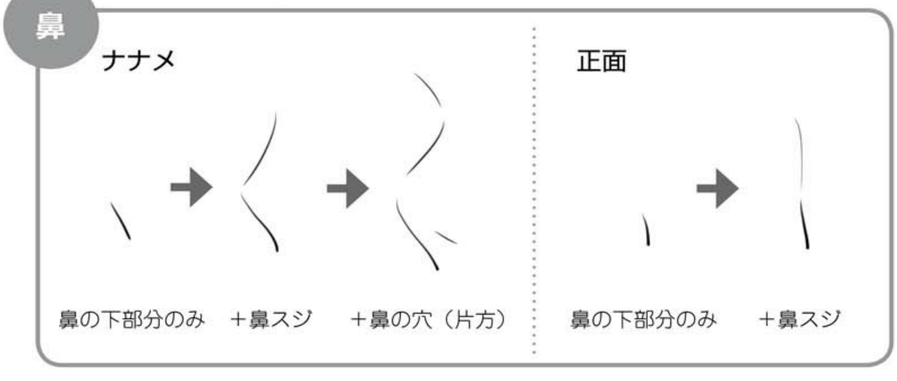
顔のリンカクが同じでも、目や眉などのパーツを変えることで別キャラクターを作れます。体格差を描き分けられるようになったら、次は同じ体格差でもいろいろな顔の造形を作れるように練習してみましょう。







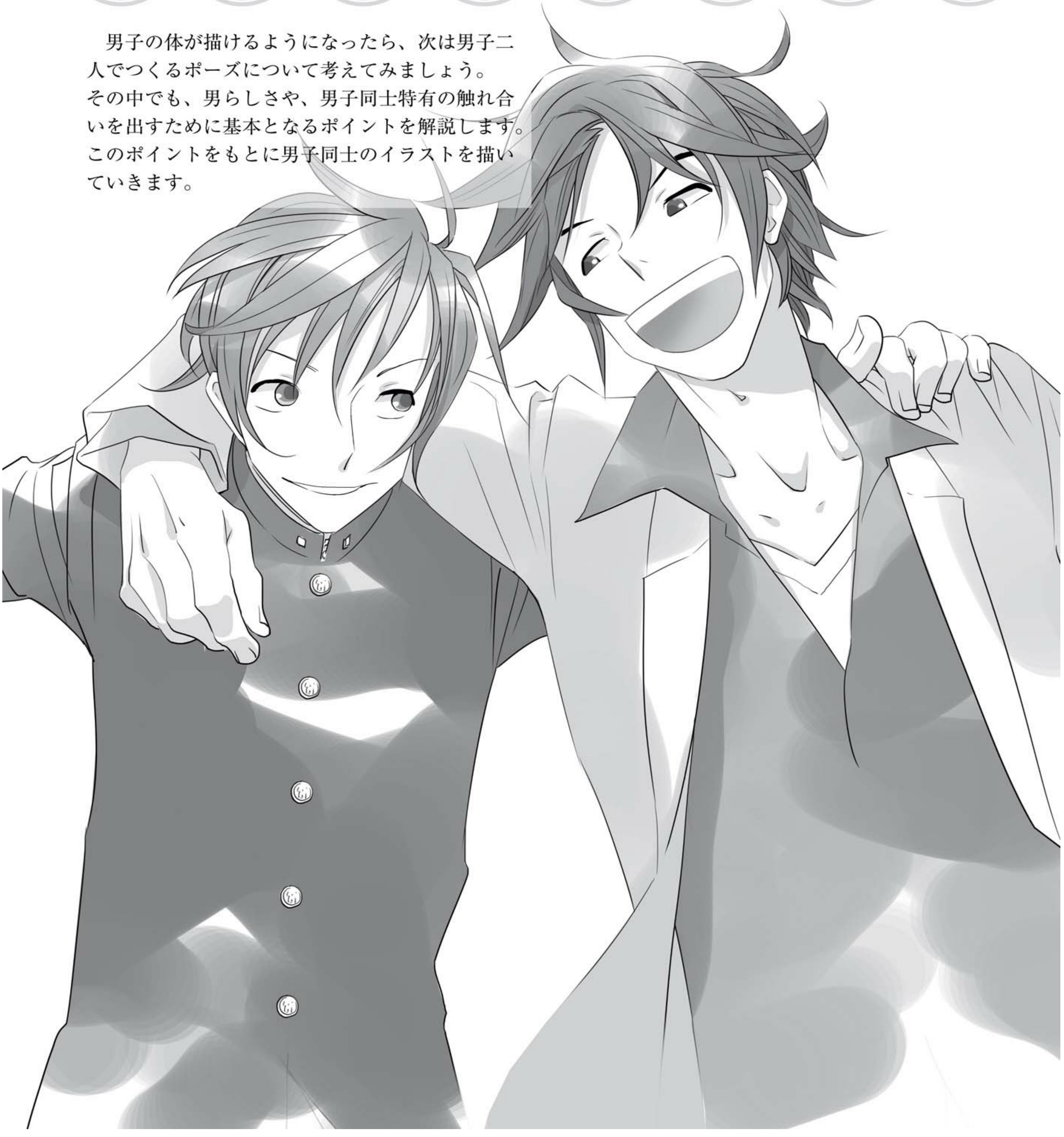
※萌えキャラの額は総じて広いので、充分におでこを広く取って、「M」字型に生え際があるように。たとえ見えなくとも意識する



第2章

二人ポーズの基本

男子の体が描けるようになったら、次は男子二人でつくるポーズについて考えてみましょう。その中でも、男らしさや、男子同士特有の触れ合いを出すために基本となるポイントを解説します。このポイントをもとに男子同士のイラストを描いていきます。



男子同士特有のイラストの３大要素

男子同士のイラストは女子同士、男女とどのように違うのでしょうか？　その違うポイントを押さえることで、絵柄にかかわらず男子同士のイラストの萌えを出すことができます！

男子二人を描く３大要素とは何か !?

女×女

・動きは小さめ　・かわいさ　・ぷにぷに感　・柔らかさ

男×女

・柔らかい表情
・手も柔らかくタッチ
・男女の差がイラストに表れている
・男女の役割がきちんとある
（男子は包み込む、女子は受け止める側、など）

男×男

男同士ならではのポイント

1. 重み　遠慮なく体重をかける／かけられる

2. 力強さ　女子に触れるような優しさはない

3. 厚み　男の体の厚みをしっかり出す

表情　お互いを向いている
もしくは一方は相手のほうを見ている
（二人ともカメラ目線はあまりない）

もちろん、男子でも体型によって女子同士みたいな可愛さだったり、男女のような明確な差をつけるものもあるが、ここでははっきりと男子同士でしか描かれないイラスト、ということで取り上げる

パーツだけを取り出してもこんなに違う！

・触れるか触らないか程度の触れ合いでも充分
・柔らかい　・力は入ってないように

・男子は力強く、女子は弱めに
・手の大きさの違いを明確に　・力は入れすぎない

男同士ならではのポイント

1. 重み　遠慮のない感じ

2. 力強さ　力を入れるつなぎ方

3. 厚み　どちらもしっかりした男子の手

これが3大要素だ!!

男子二人を描く 3大要素

1. 重み

遠慮なく体重をかけたり、どっしりとのっかかるなど、一定の体格を持つ男同士ならではのポイントです。普通の絡みイラストに「重み」を加えるだけで、あっという間にリアルなイラストになります。

重さを意識する

軽

重

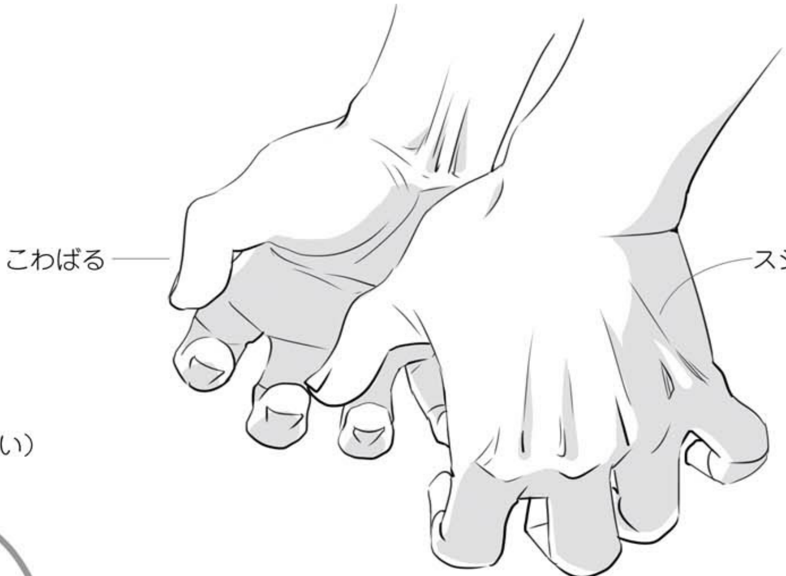
POINT

女子同士や、男女における女子は羽のような軽さがポイントで重みを感じさせないように描くのがポイントだが、男子は逆にそれぞれの体重がかかるような描き方をするのがポイント

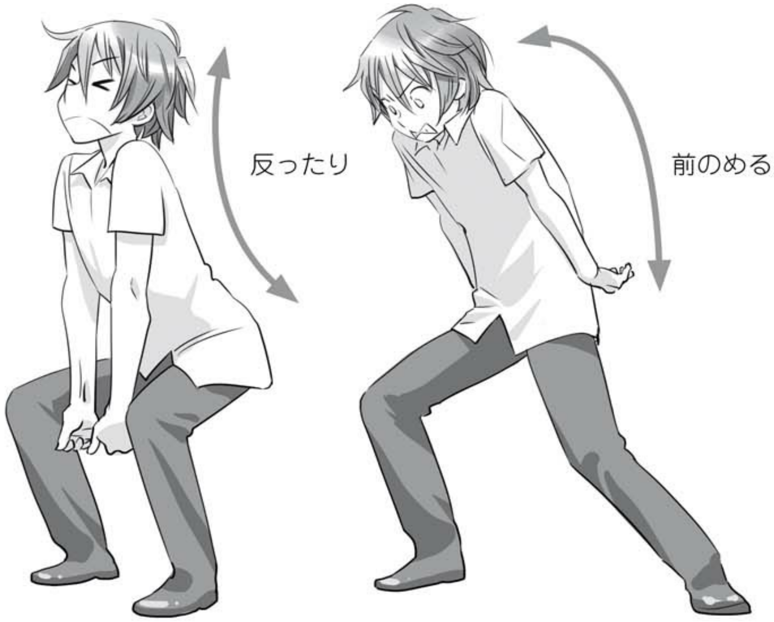
重みを感じる描き方のポイント

表情
こわばった表情、しんどそう、力が入っている

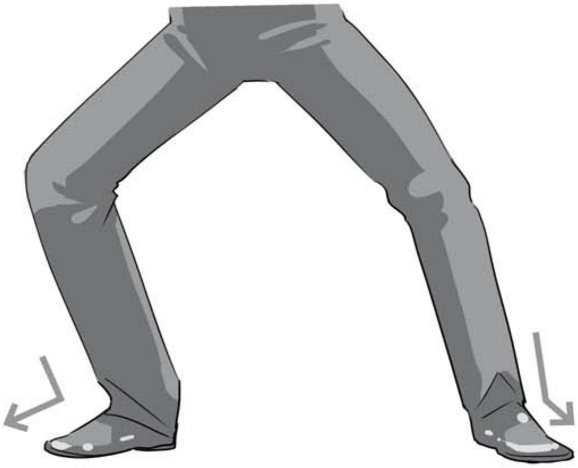
手
手に力が入る、手で身体を支える



重心、身体の傾き
重心を落としたり、身体が傾く（通常の姿勢を保てない）



足
足は外向き、踏ん張った足

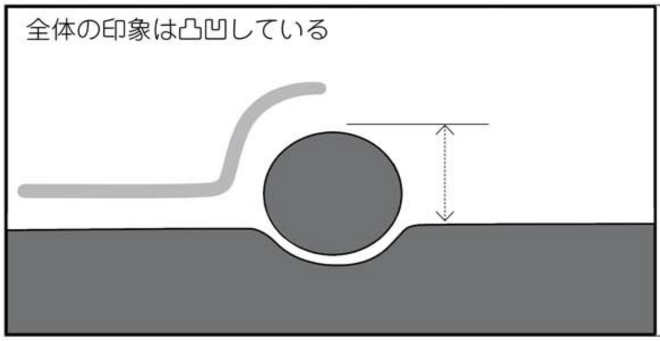


2. 力強さ

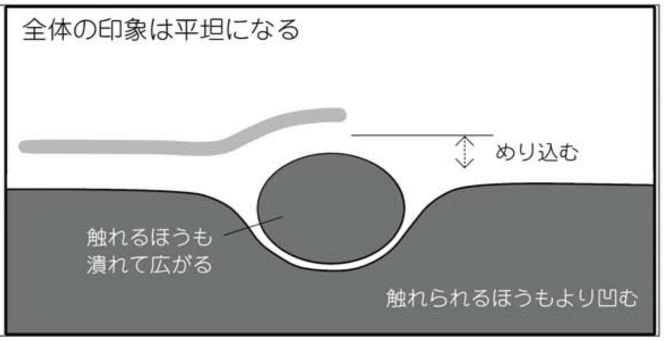
男子同士の遠慮のなさ、じゃれ合う様子を出すには、お互いに力をかけたり、かけられたりという応酬があるとより距離感を近く感じます。力強さを出すことで、男らしさを見せていきましょう。

力強さの表現

軽く触れる場合

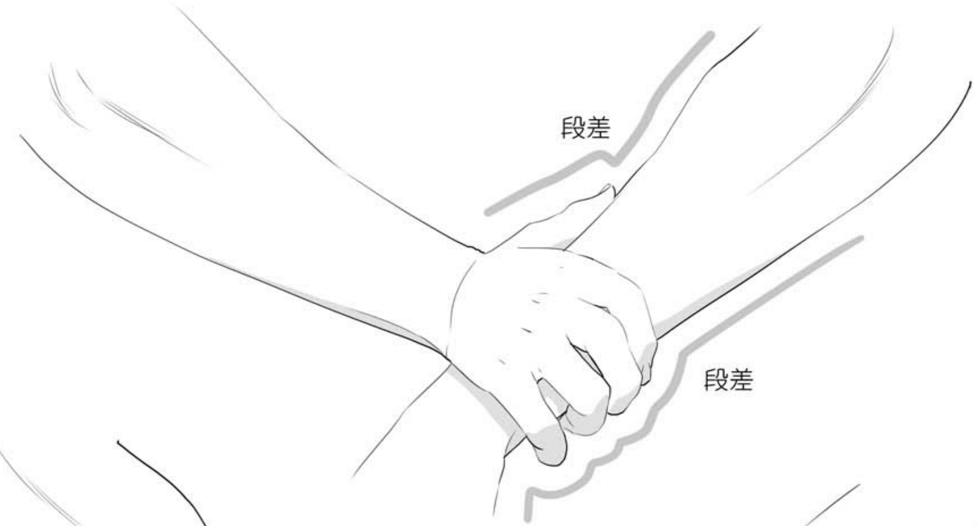


力強く触れる場合

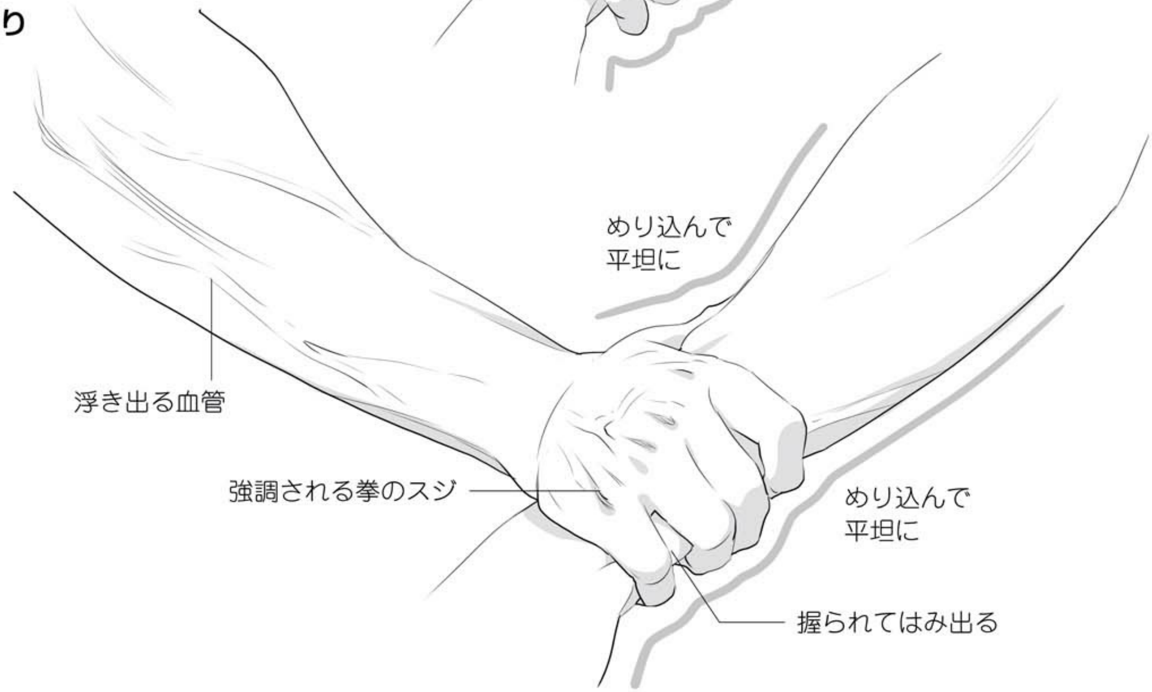


握りの強弱

軽い接触

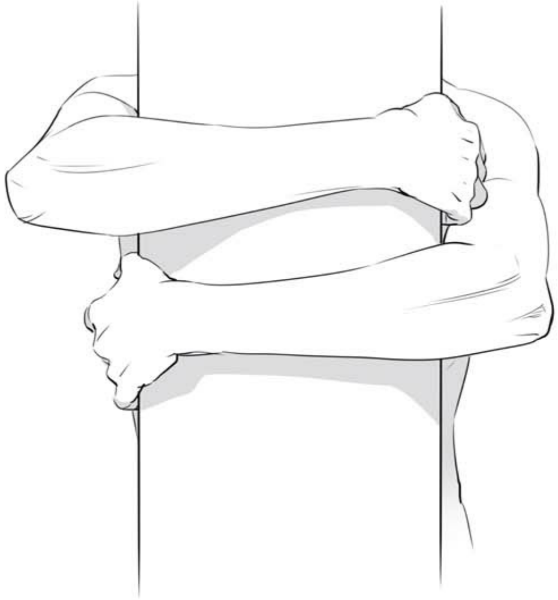


力強い握り



力強い腕の描き方のポイント

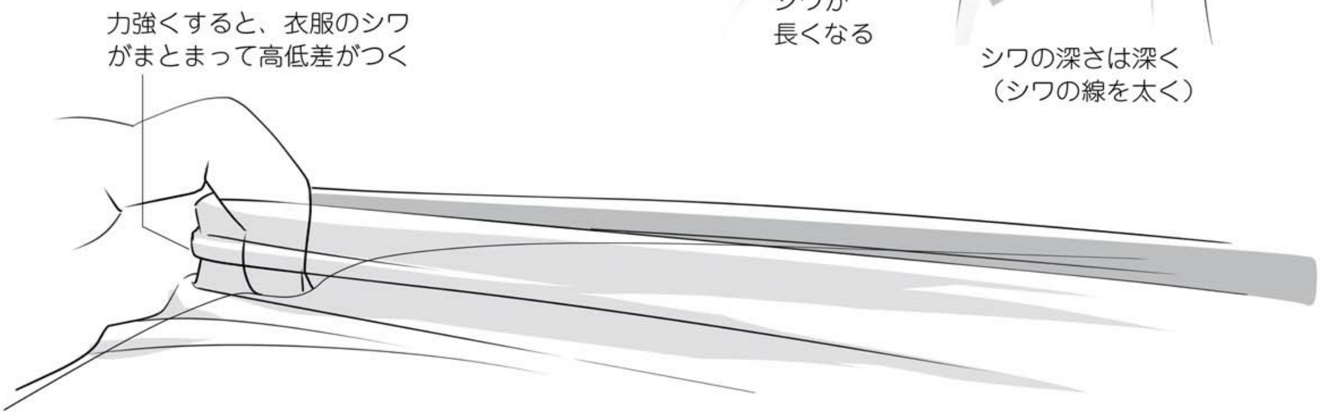
腕の場合も同様に抱きつく対象物にめり込む勢いで描く



対象を力強く握ると広がる箇所

衣服での力強さの表現

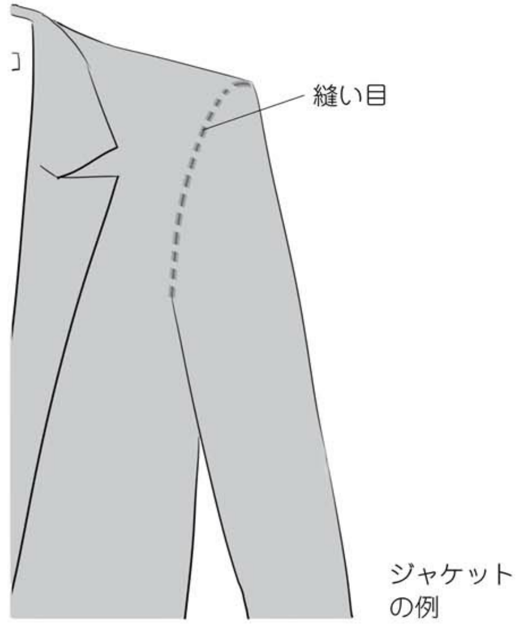
力強さと衣服のシワ



! **大きく掴み取られる（衣服の原型をなさない）**

衣服のシワを描くポイント

衣服のシワは縫い目を通さない



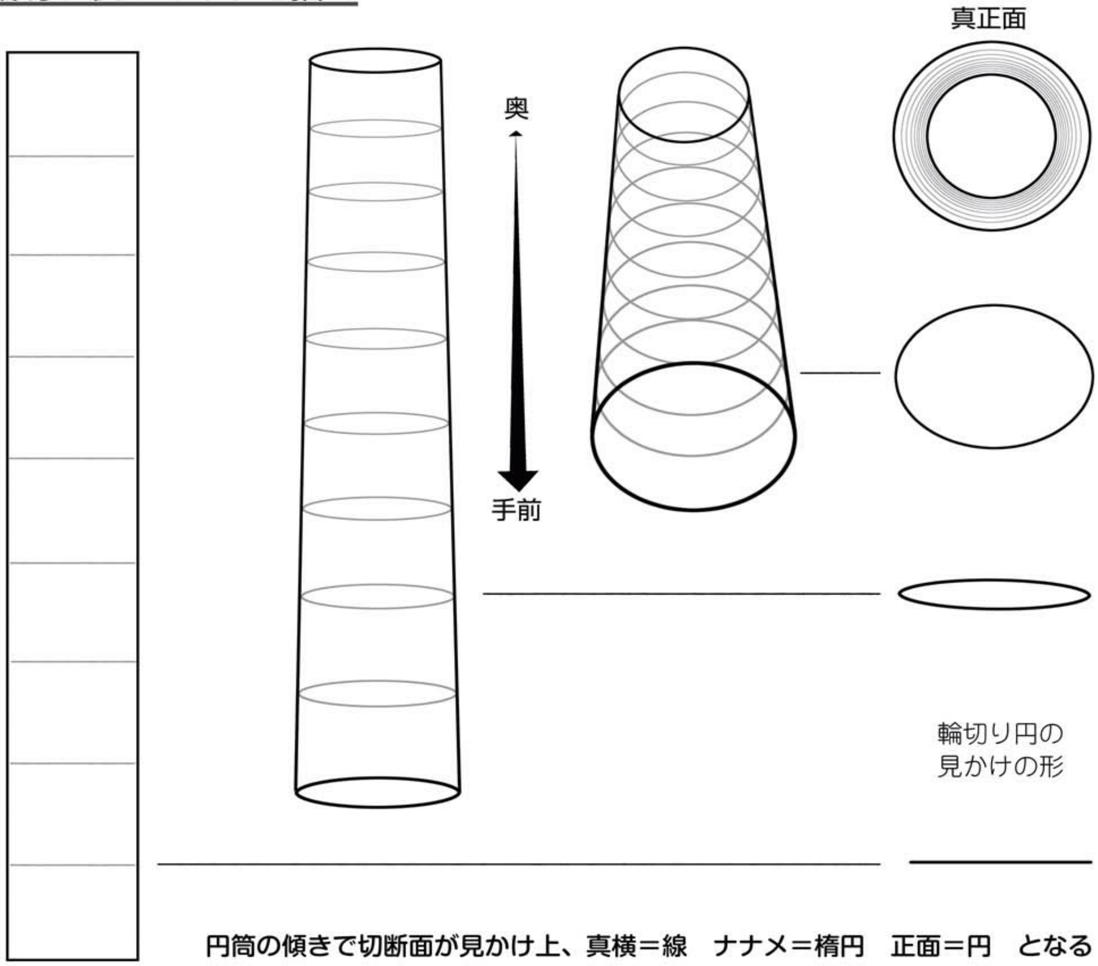
肉体の出っ張った箇所でシワは止まる

衣服にシワを作っても、肉体の出っ張った箇所はシワができにくく、ピンと突っ張っている

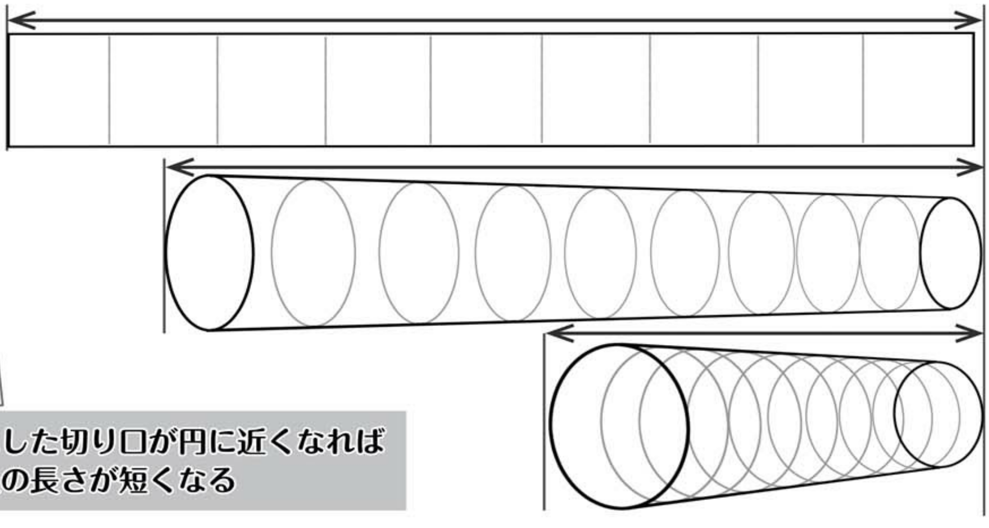
3. 厚み

絡ませる腕の厚みを出す

円筒に輪切り状のガイドを描く



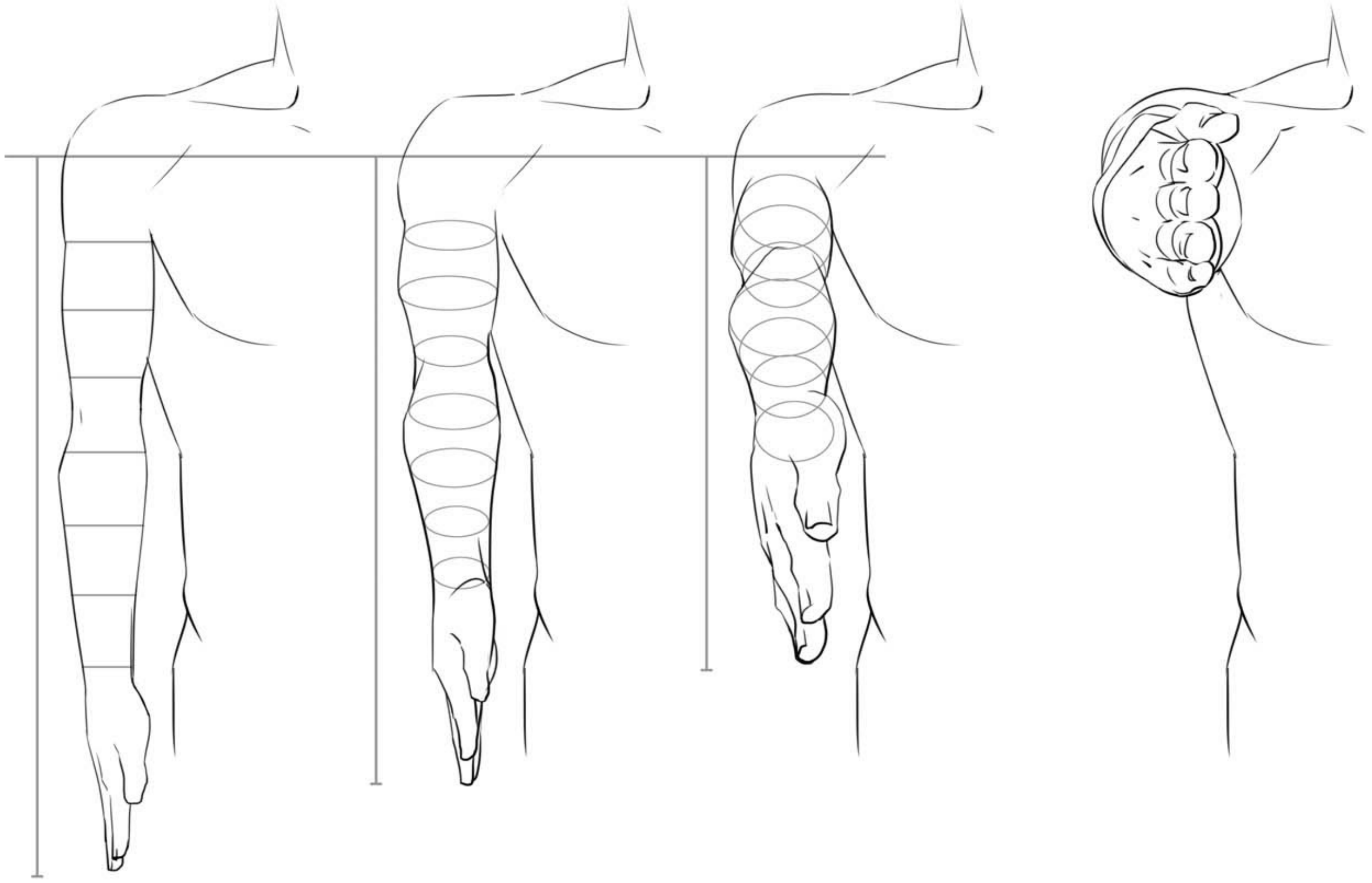
円筒の傾きで切断面が見かけ上、真横＝線　ナナメ＝楕円　正面＝円　となる



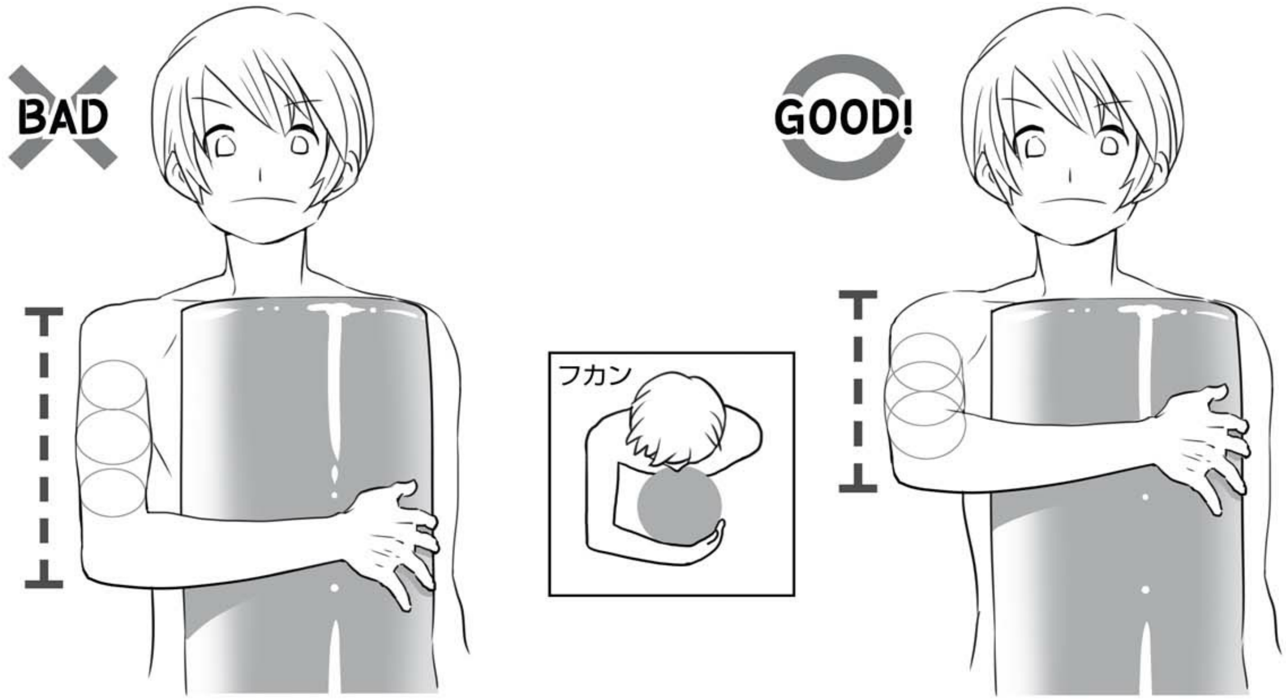
POINT
輪切りにした切り口が円に近くなれば見かけ上の長さが短くなる

男子二人の絡みで厚みを表現するのに「腕」はもっとも有効なアイテム

前ページの図解通りに腕に簡単な円のガイドを当てはめていく



厚みのある物を抱える場合

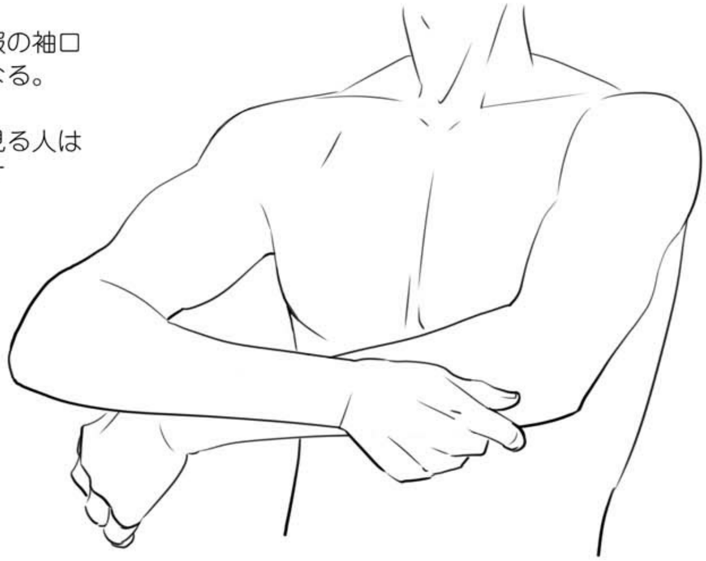


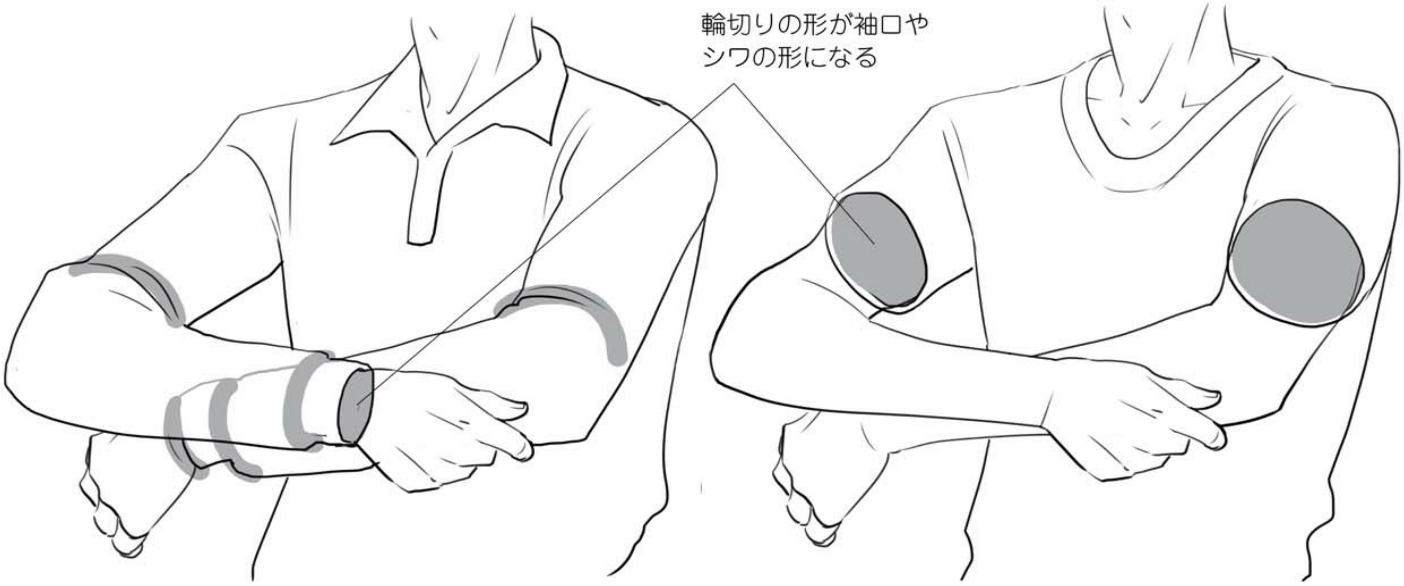
平面上はそれらしく見えても……

手前に差し出される腕は
上腕の長さが見かけ上短くなる

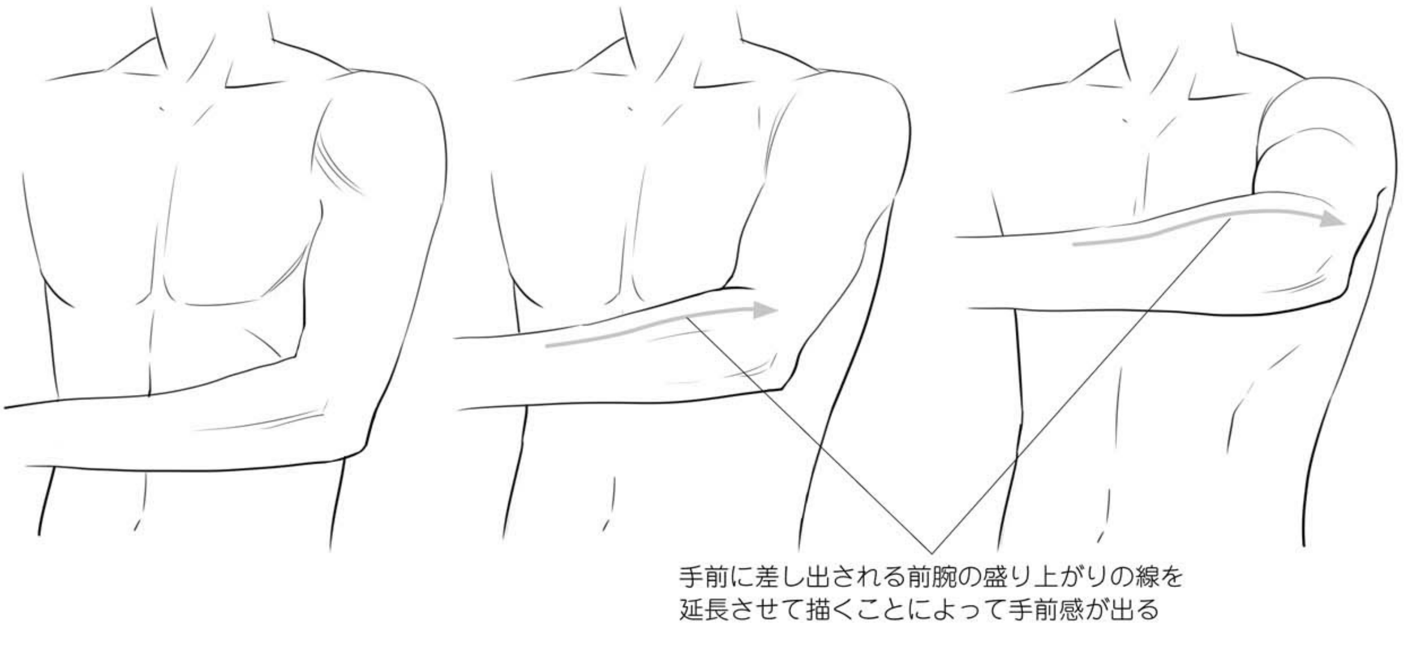
輪切り円の形が、衣服の袖口
やシワのガイドにもなる。

また輪切り円の形で見る人は
そこに奥行きを見出す





手前感（奥行き感）を出す線



手前に差し出される前腕の盛り上がりの線を
延長させて描くことによって手前感が出る

絡みのイラストを描くときのコツ

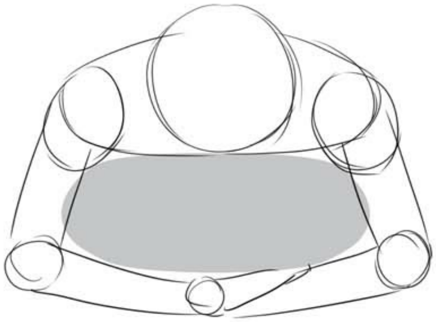
POINT

「上」や「横」からもポーズを描いて腕の角度を検証する

肩幅が広く、腕も太い男子同士で抱き合う場合、厚みの出し方が重要になる

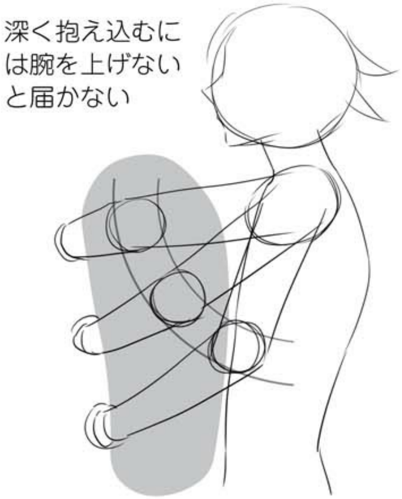
男子の胴回りと同じ厚さ

上から厚みを抱える腕の距離や角度



幅の広い胴を抱え込むには上腕は
開き気味でないと回せない

横から抱え込むのに必要な角度



しっかり手を回したい場合は高い位置で

低い位置ならば手の回しは浅くなる

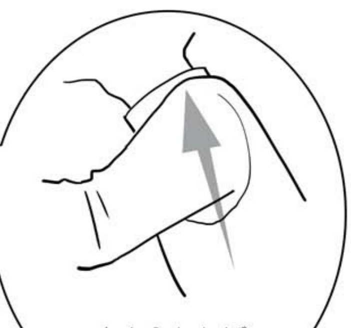
添削から学ぶ3大要素表現法

　一見ちゃんと描けているように見えるカットですが、ところどころ惜しいところがあります。特に二人を描き慣れていない人が陥りがちなミスばかりですので、正しく描くにはどうすればいいのか、添削形式で確認してみましょう。

重みが出ない場合は……

力強さが出ない場合は……

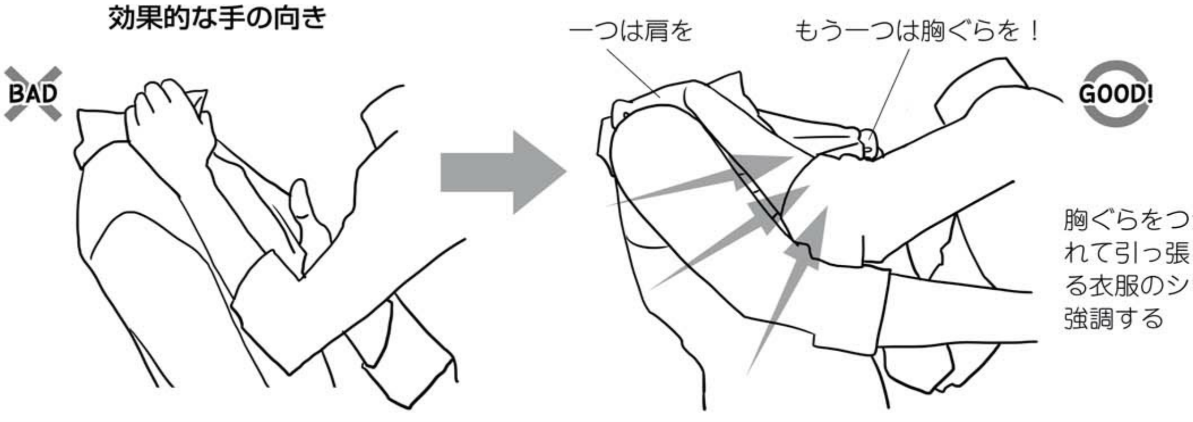
押さえ込む手



たとえメインに見えていなく
とも、衣服が引っ張られる
描写は視る人の心に残ります

「衣服での力強さの表現」
P.60 を参照

引き寄せるための効果的な手の向き

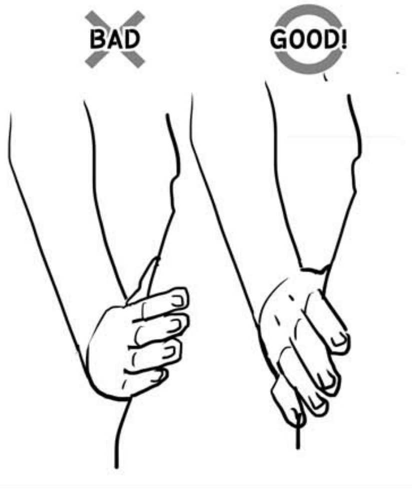


胸ぐらをつかまれて引っ張られる衣服のシワを強調する

厚みが出ない場合は……

そもそもの体勢に無理がある

手首の角度がおかしい



POINT

厚みを感じさせるには袖口の向きや、服のシワ、奥行きがあるほど見かけ上の長さが短くなることを利用する

添削後の完成イラスト

「重み」

「力強さ」

「厚み」

3大要素を踏まえて描いてみる

後ろから飛びつく

POINT
お互いの影響を受け合っている

厚み の描き方

相手が受ける体勢を取ったので体重を預けられることによりポーズも変化

馬乗り

重みの描き方

厚みの描き方

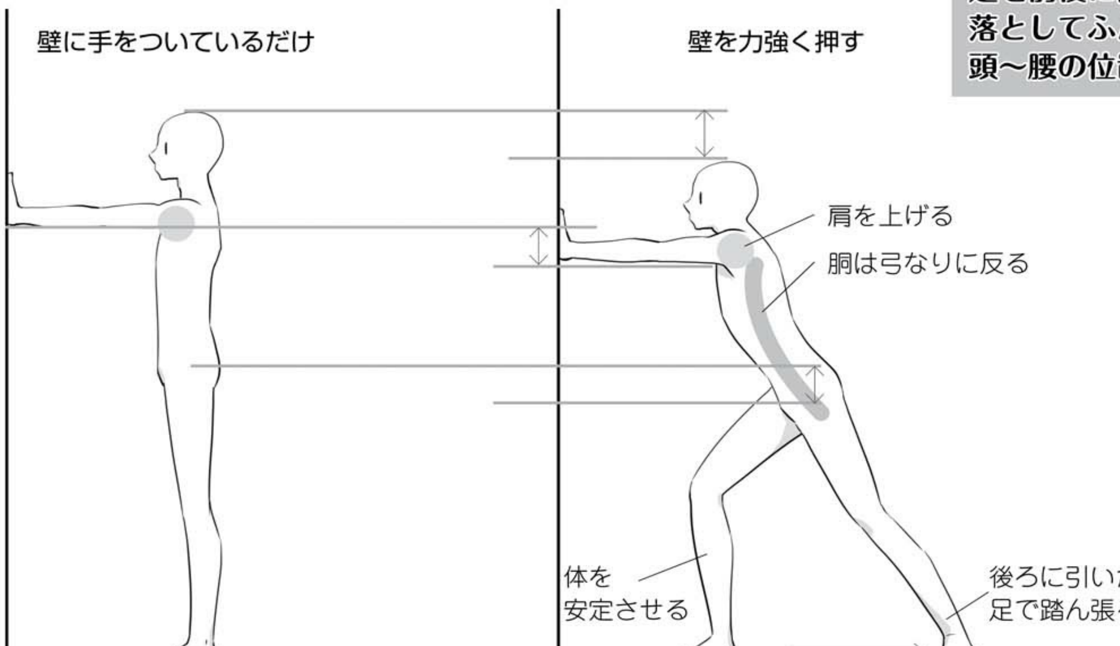
別アングル

張り手のケンカ

重みを感じるだけではなく、力強さをかけるほうの描き方。2つを組み合わせることで、よりリアルなイラストになります。

力強さの描き方

POINT
足を前後に開けて腰を落としてふんばるため、頭〜腰の位置が下がる



POINT
身体と腕の角度で、二人の関係性が決まる！

!

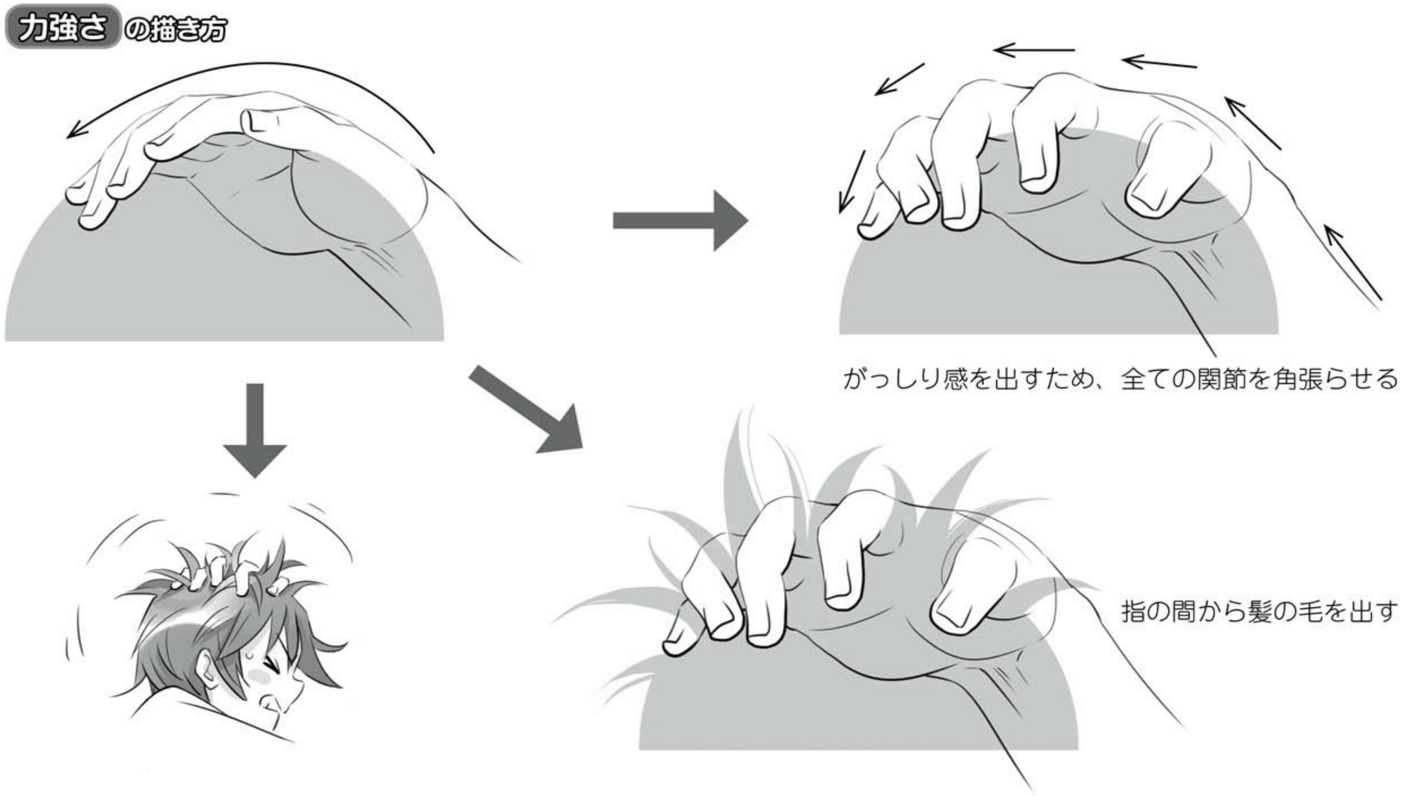
さらにもう一本の「抵抗」を押さえ
つけることで関係性を決定づける

男同士の粗雑さを髪の毛を
クシャクシャにすることで
表現

頭をなでる

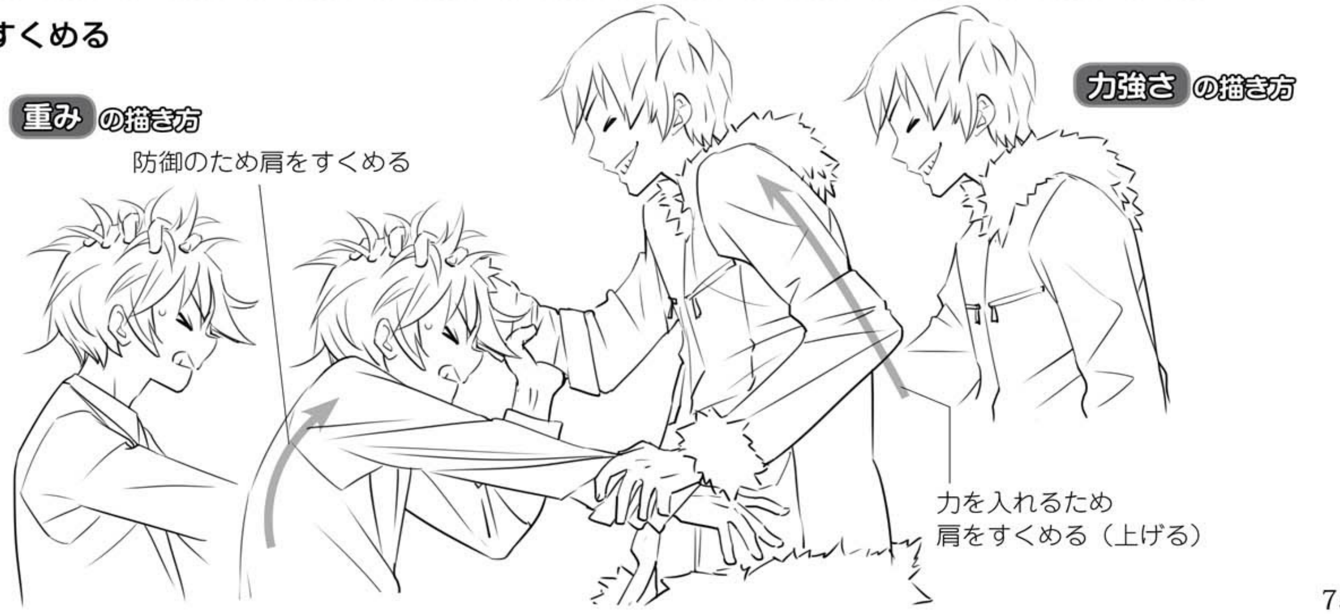
頭に手を置くだけ

頭に手を乗せる



姿勢の変化

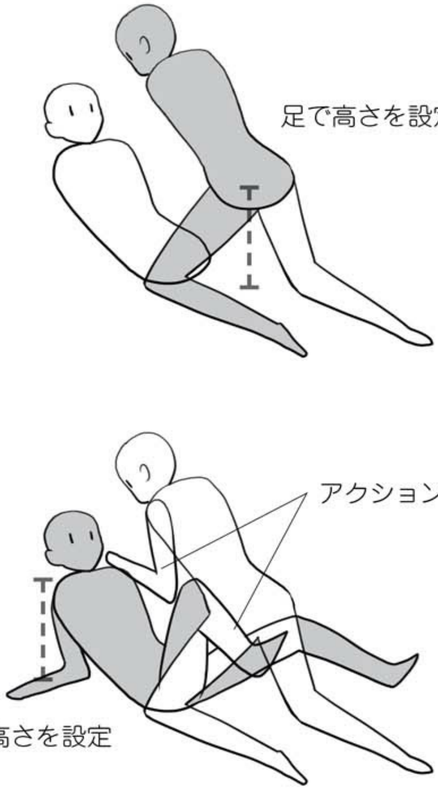
肩をすくめる

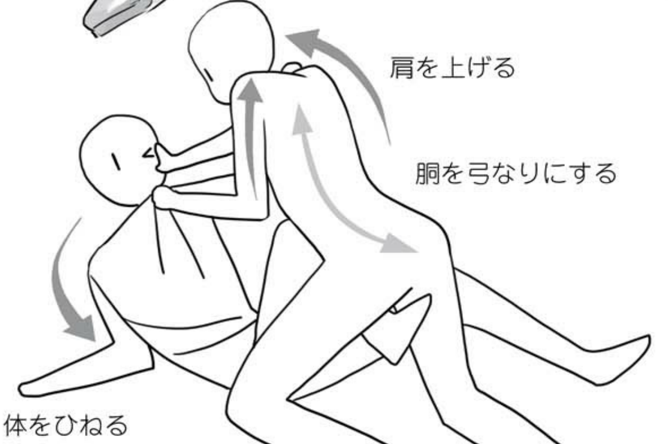


取っ組み合い

厚みの描き方

キャラの位置関係をラフで決める



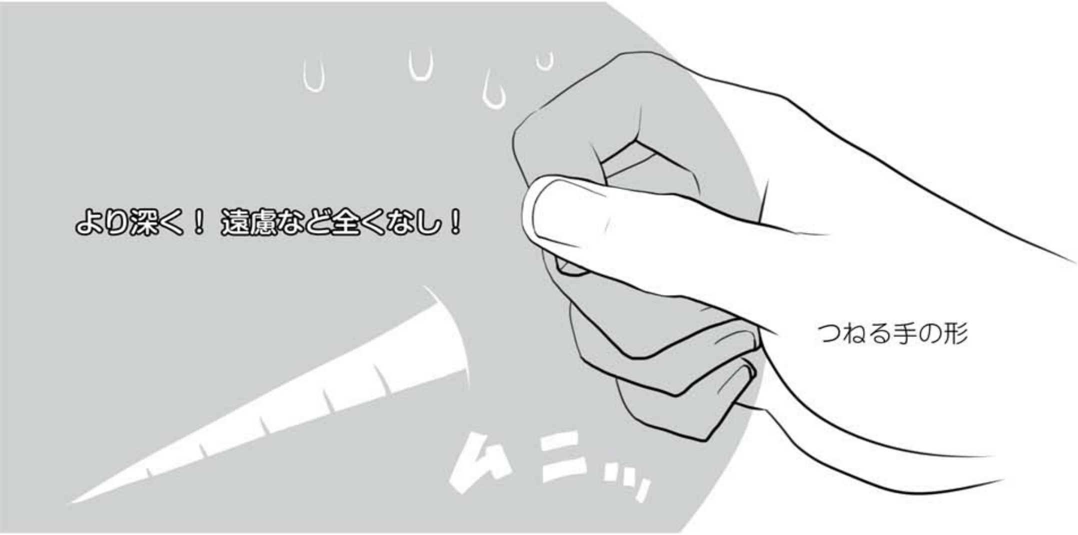


位置決めのラフを描いてから
身体や服のひねり・シワのラフを描く

POINT

一度で構図を決めようとしない！

つねる 力強さの描き方



見えない部分も描く 厚みの描き方

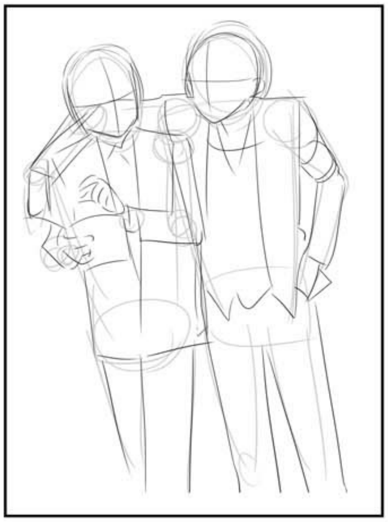
「これ以上近づくな！」と距離を保とうとするポーズ

※男子同士だと金的がいかにダメージを与える部分かが解っているので、友だち同士の争いなら攻撃を決してしない

セリフをイメージした表情づけ

３大要素に加えて、表情をつけることでイラストにリアリティが生まれます。表情をつけるためには、そのイラストのシチュエーションを考え、お互いのセリフを作ってみると、自然な表情が作れます。

１つのポーズにバリエーションを持たせる



①

どういうポーズを描きたいか？
➡とりあえずラフを描いてみる

②

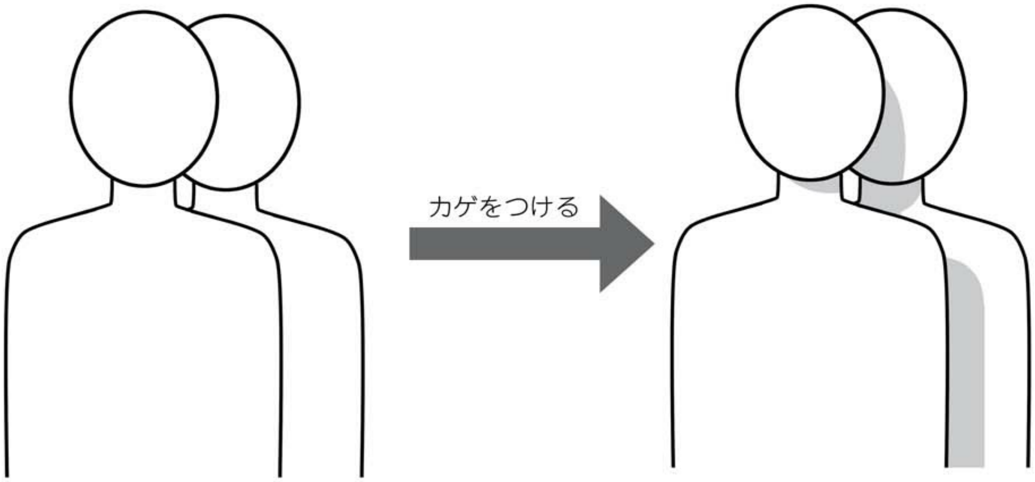
そのポーズは下のどの段階か？

POINT

左のページ（イラスト）は「結果」の段階を描いたイラストになる。
１つのシーンでもその中のどの段階を選ぶかでバリエーションや「差分」に生かせるだろう！

立体感をカゲで表す

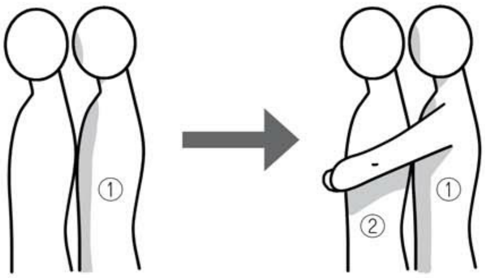
立体感を表現する方法の一つに、カゲをつける方法があります。キャラが重なったとき、光が当たらないところにカゲを入れましょう。



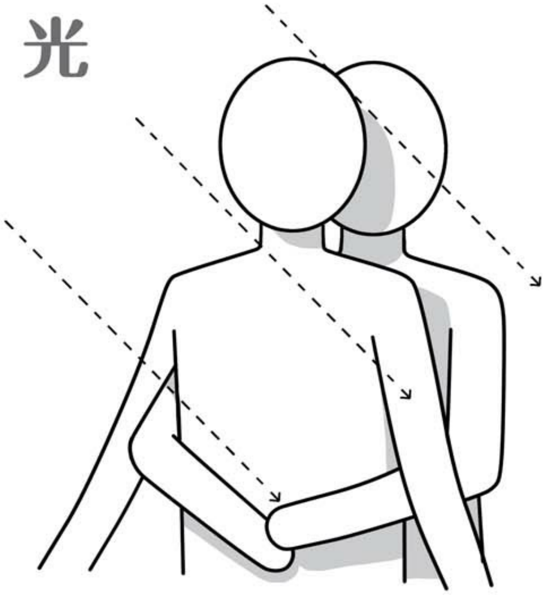
二人を重ねただけでは
立体感（奥行き感）に乏しい

POINT

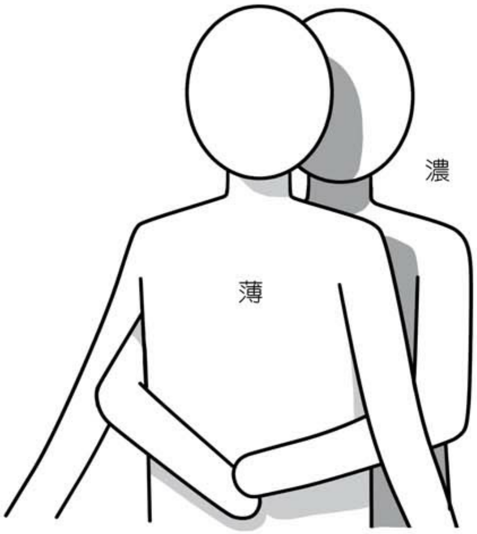
後ろキャラに手前キャラのカゲを落とすことで立体感（奥行き感）が出る



カゲの層が多くなるほど
立体感（手前･奥行き感）
がアップする



光源の方向を決めて反対側にカゲを落とす
※曖昧でもそれなりに見える



手前のカゲを薄く、奥のカゲを濃くすると
より立体感（遠近感）が出る

カゲのつけ方のポイント

大きな男子を甘やかしてギャップ萌え

体格差がある男子二人のイラストでは、どうしても大きな男子が小さな男子をリードしたり、アクションを起こしたり……というポーズを描きがちになりますが、たまには逆の立場を描いてみるのも面白いでしょう。大きな男子を甘やかしたり、子供扱いしたりなど、一見アンバランスな組み合わせがギャップを生み、大きな萌えにつながります。

なでなで

ネクタイを
結んであげる

頭を抱き込む

おでここつん

ひざまくら

大きな男子を子供扱いできるのは、小さくてもさすが男子！　二人がお互い気を許してるからこそできるポーズです

第3章
二人ポーズの実践

　いよいよ、男子二人ポーズを描いていきます。実際、二人で作るポーズの種類としては、そんなに多くありません。しかし、第１章でやったように男子の体格が違うことで同じポーズでも変わってきたり、見せるアングルによってもイメージはさまざまです。男子らしさをより表現したいなら、第２章で学んだ男子同士の基本となる重さ、力強さ、厚みを意識してみましょう。

男子イラストの要素を見つけて描いてみる

第１章と第２章で練習したことを、今度は実際に二人イラストを描いて実践してみましょう。そのためには、描くイラストがどんな二人の組み合わせで、どこに男子イラストのポイントが生かせるか、考えてみます。そうすることで、どこに気をつけて描けばいいのか、見えてくるはずです。

男子二人の組み合わせを考える

第１章では、男子二人を描き分けることを練習しました。その二人だからこそできるポーズ、できないポーズがあります。

体格差の組み合わせ

華奢　　逞しい

華奢な体型と逞しい体型。
この体格差が
あるからこそできるポーズ、
なくてもできるポーズ、
ないからこそできるポーズ
がある

年齢差の組み合わせ

青年　　中年

ショタから少年、青年、中年まで。
年齢差があるからできる距離感、
力の入れ方、
年齢差がないからできる親密感。
あなたが描く男子二人の年齢差を
考えてみよう

タイプ差の組み合わせ

一番大きな差は、男子タイプの差です。
真面目系、さわやか系、がさつ、優しい、
セクシー系など、男子一人ひとりの性質
や性格によって、**力の入れ加減、触る手、**
見つめる表情など多くの違いが生まれる

次に男子イラストを描く３大要素をイラストに組み込む

第２章では、男子イラストを描く基本要素を紹介しました。イラストを描くときに、このポイントを組み込んでみましょう。男子イラストのリアリティがぐっと上がります。

重み

力強さ

厚み

男子の組み合わせ × ３大要素

組み合わせは……

体格差：あり

年齢差：あり

タイプ差：あり

３大要素は……

重み **力強さ** **厚み**

これを踏まえた上で、定番の人気ポーズを練習してみましょう。

二人ポーズ★肩を組む

肩を組む基本

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：なし

ほぼ同じ身長で肩に回される腕

年齢差：なし

同級生、もしくは１、２年先輩後輩の関係

タイプ差：あり

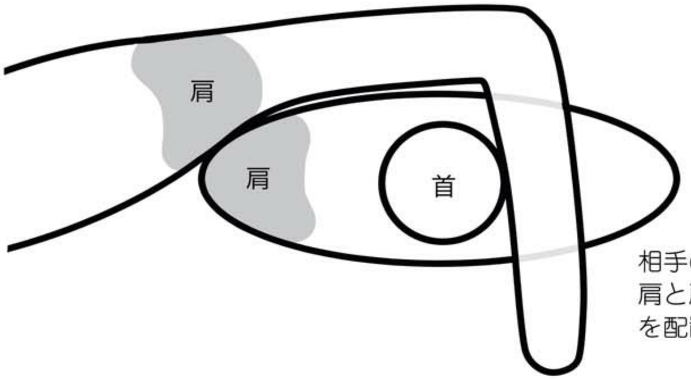
軽そうな男子と主人公系男子

３大要素は……

重み　力強さ　厚み

描き方のポイント

厚み の描き方 肩を組む場合、相手の肩に自分の肩を重ね合わせる位置にする



相手の身長差は関係なく、
肩と肩が重なる位置に二人
を配置する

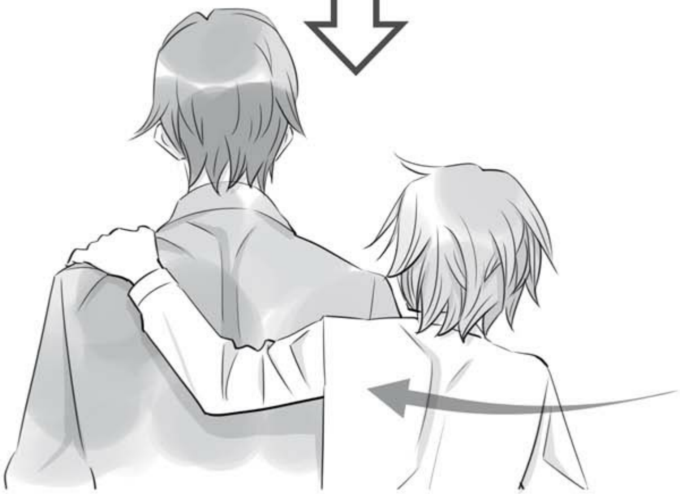
低い人と組む場合

同身長の人と組む場合

高い人と組む場合

低身長の人が高身長の人と組む場合はより深く重ねて
体が隠れるようにすると、「差」が強調できる

体格差：あり



より深く回り込む

肩を引き寄せる

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：あり

上から覆いかぶさるように
肩を引き寄せる

年齢差：なし

同級生だからできる距離感

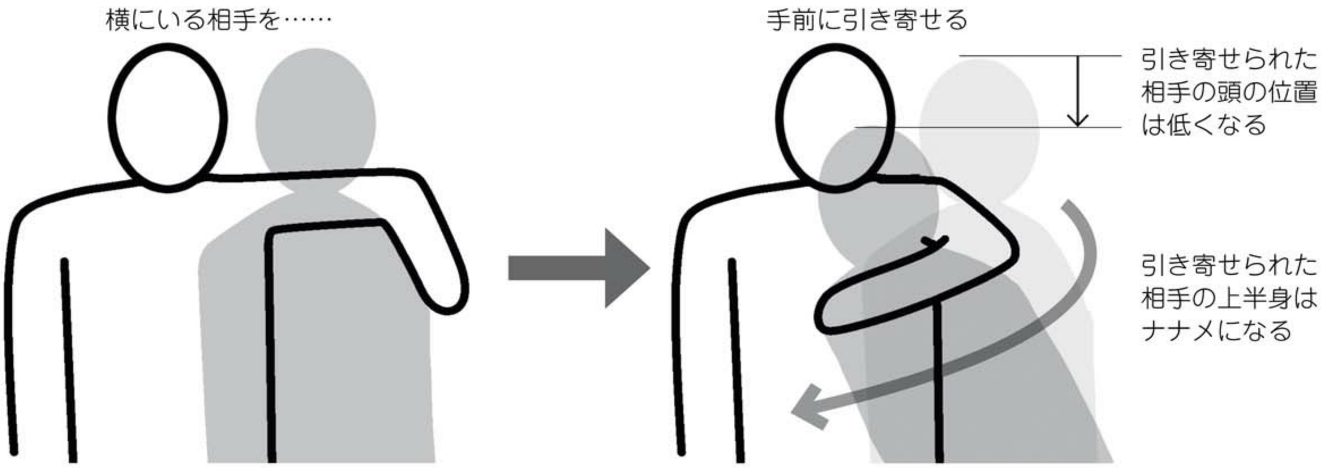
タイプ差：あり

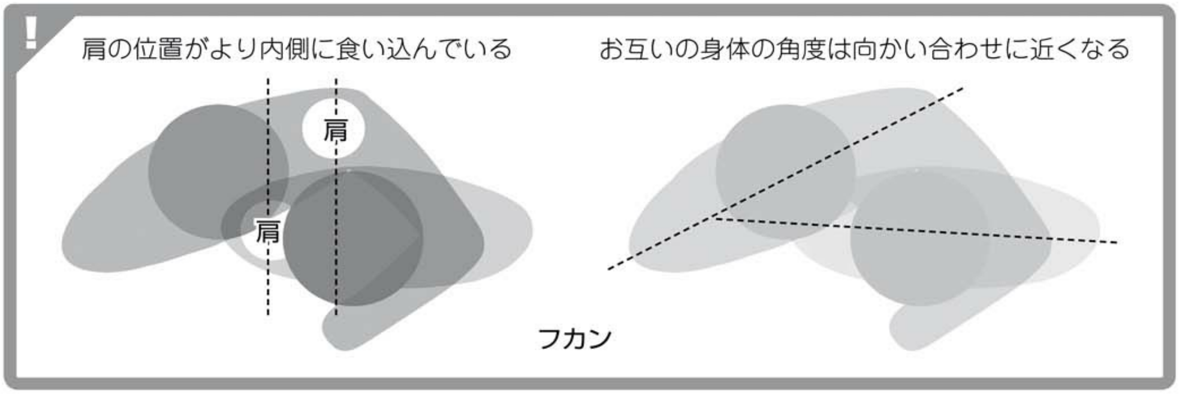
大股で歩く男子と
やや内股気味の男子

3大要素は……

重み **力強さ** **厚み**

肩を引き寄せる仕組み





横

後

肩を組む友好リアクション

肩を組み返す

厚み

お互いの体の厚みを
意識した腕の位置

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：なし

同じ肩の高さから回される腕

年齢差：なし

気の置けない友だち

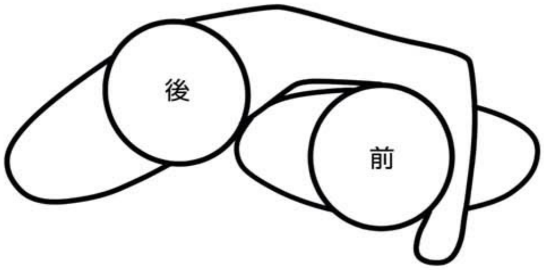
タイプ差：なし

似たタイプの二人。髪型や
制服の着くずし方で表現

3大要素は…… **厚み**

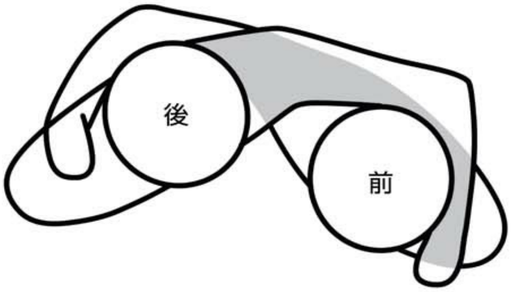
一方だけ組む場合との違い

一方だけ肩を組んだ場合

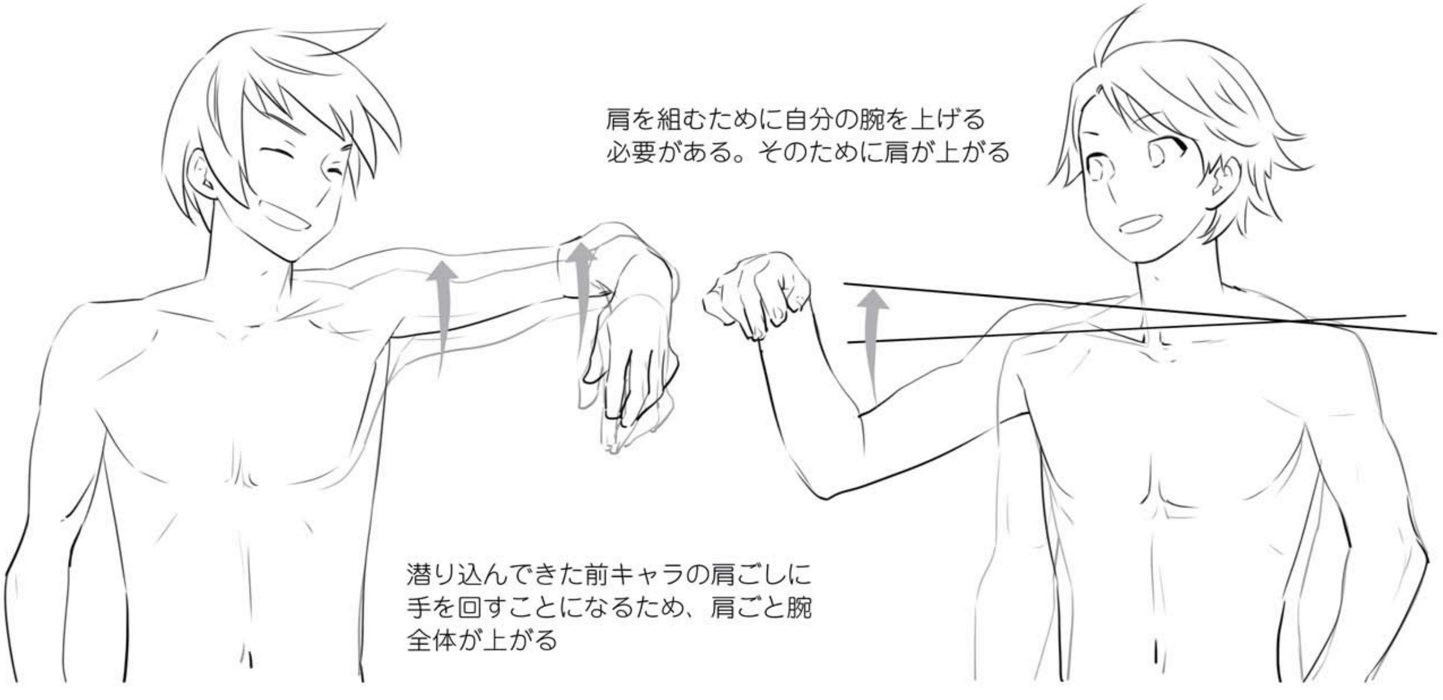


組む側は後ろ、組まれる側は前

両方で肩を組んだ場合



前のほうが後の脇に潜り込む



肩を組む敵対リアクション

肩から組まれた手を振り払う

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

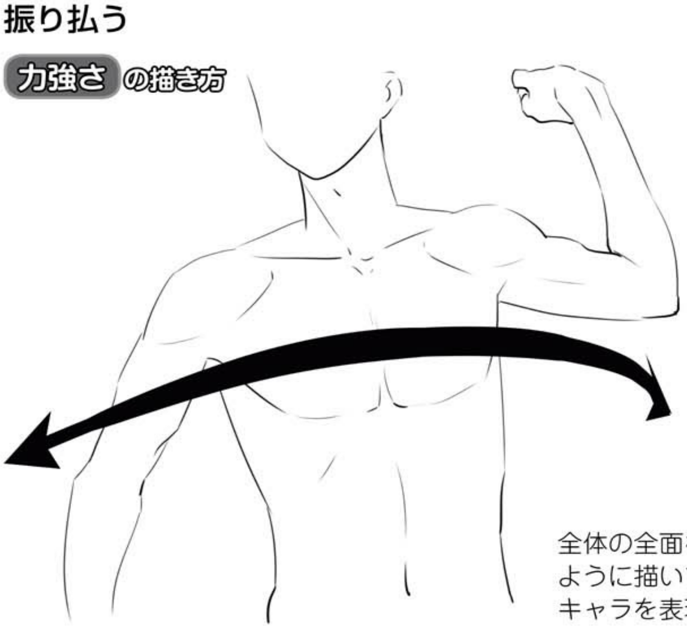
体格差	あり
年齢差	なし
タイプ差	あり

3大要素は……

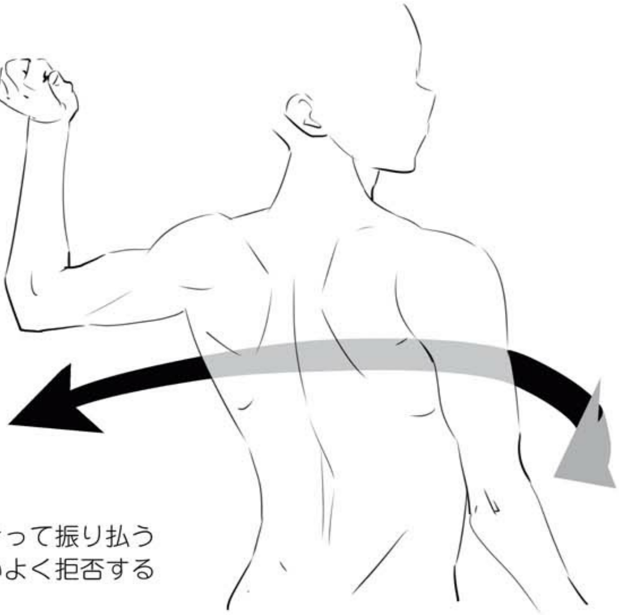
力強さ

振り払う

力強さ の描き方



全体の全面を開ききって振り払う
ように描いて、勢いよく拒否する
キャラを表現



肩に置かれた手を払いのける

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：あり

年齢差：なし

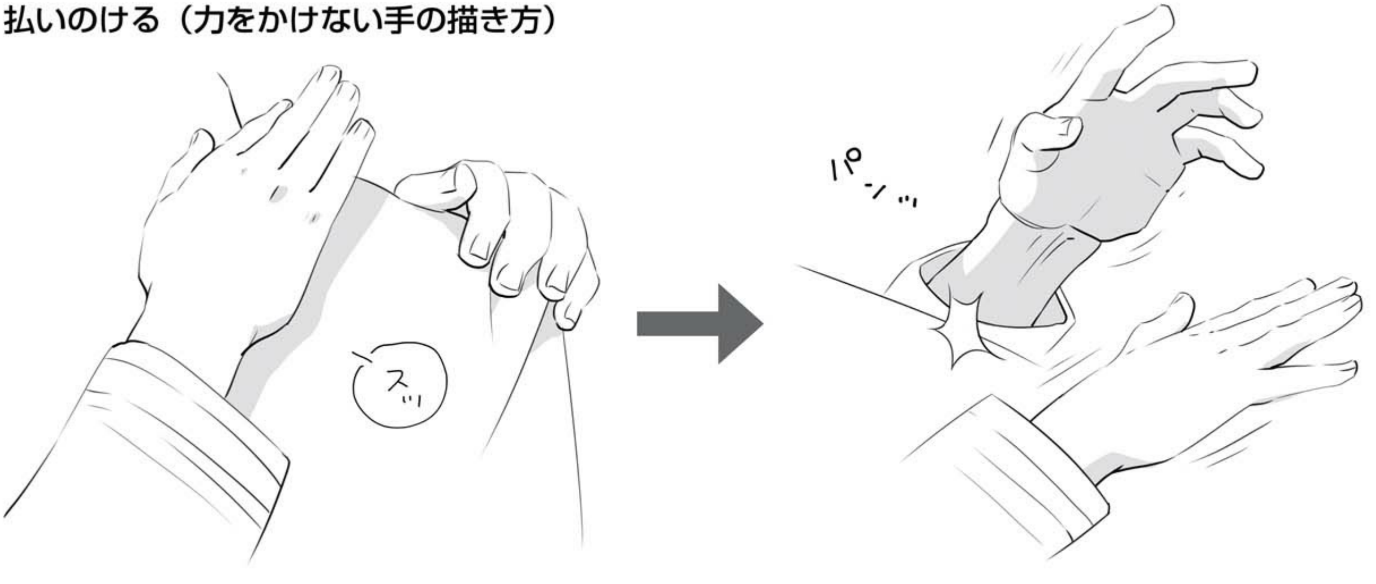
タイプ差：あり

3大要素は……

厚み

埃を払うように払いのけることで、エリート意識の強いキャラを表現できる

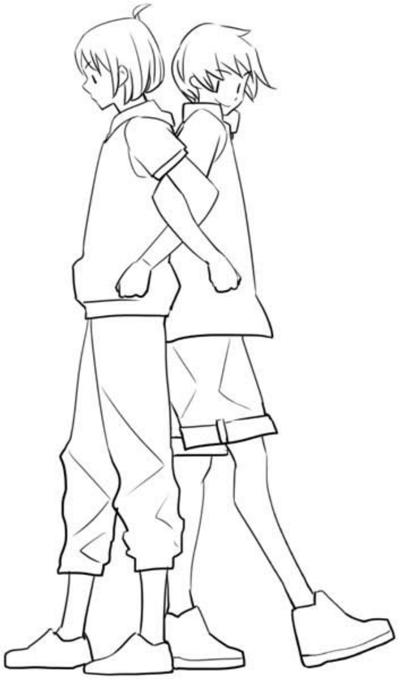
払いのける（力をかけない手の描き方）

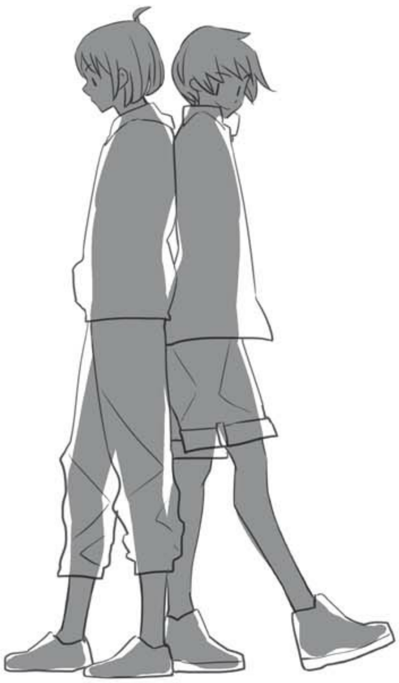


最低限の動きで拒否する

二人ポーズ★腕を組む

背中合わせで腕を組む





★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：なし

同じ肩の位置、同じ腕の長さ

年齢差：なし

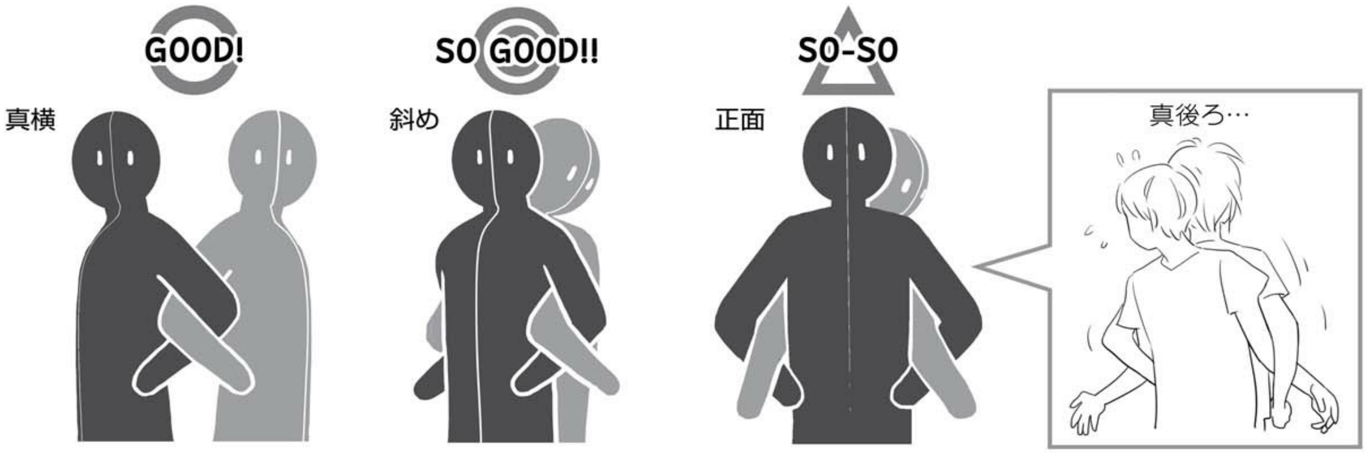
背中合わせ＋腕組みという親しい関係

タイプ差：あり

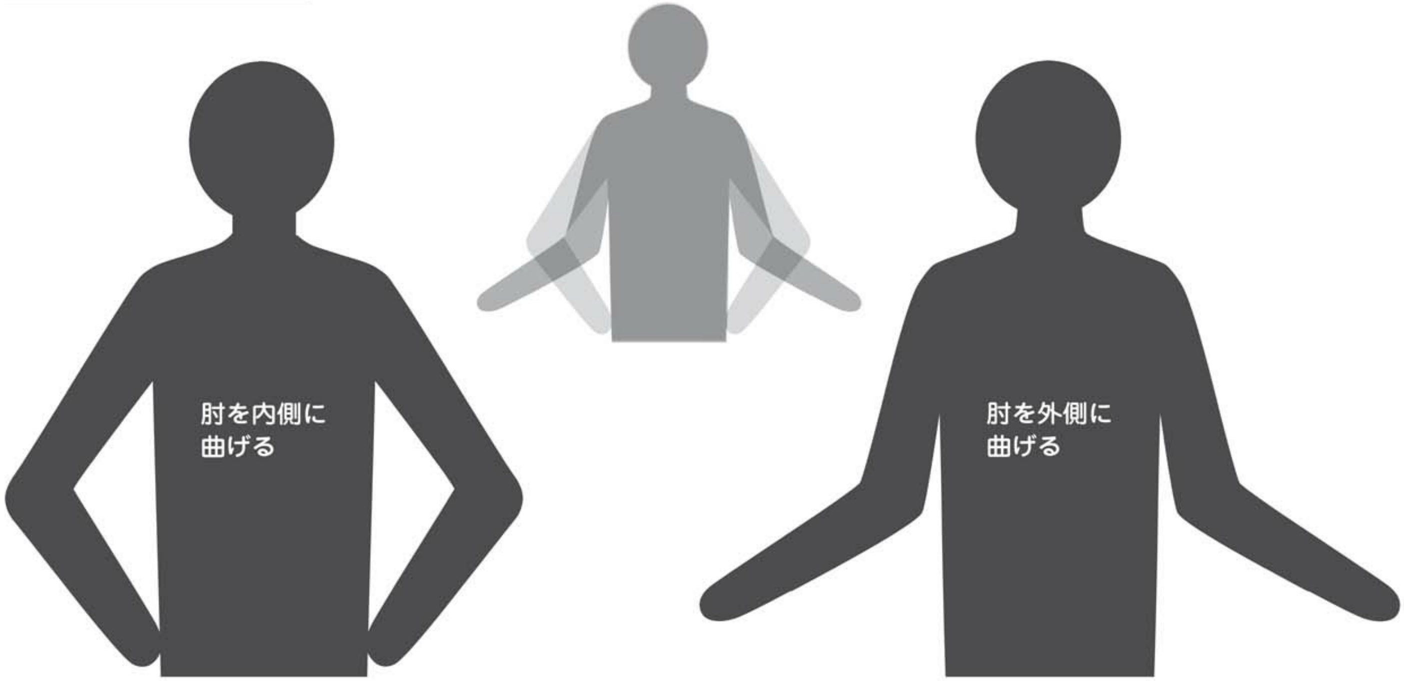
足の開き、顔で差をつける

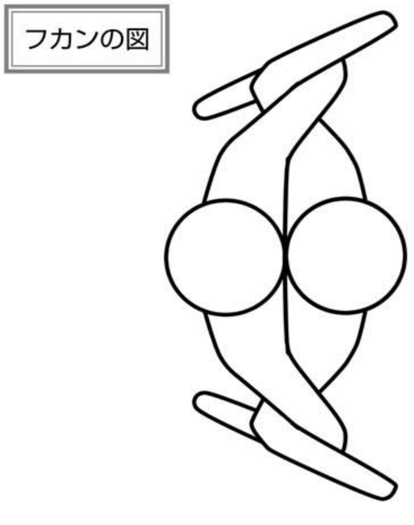
3大要素は…… 厚み

基本の構図



二人のポーズの違い





正面で腕を組む

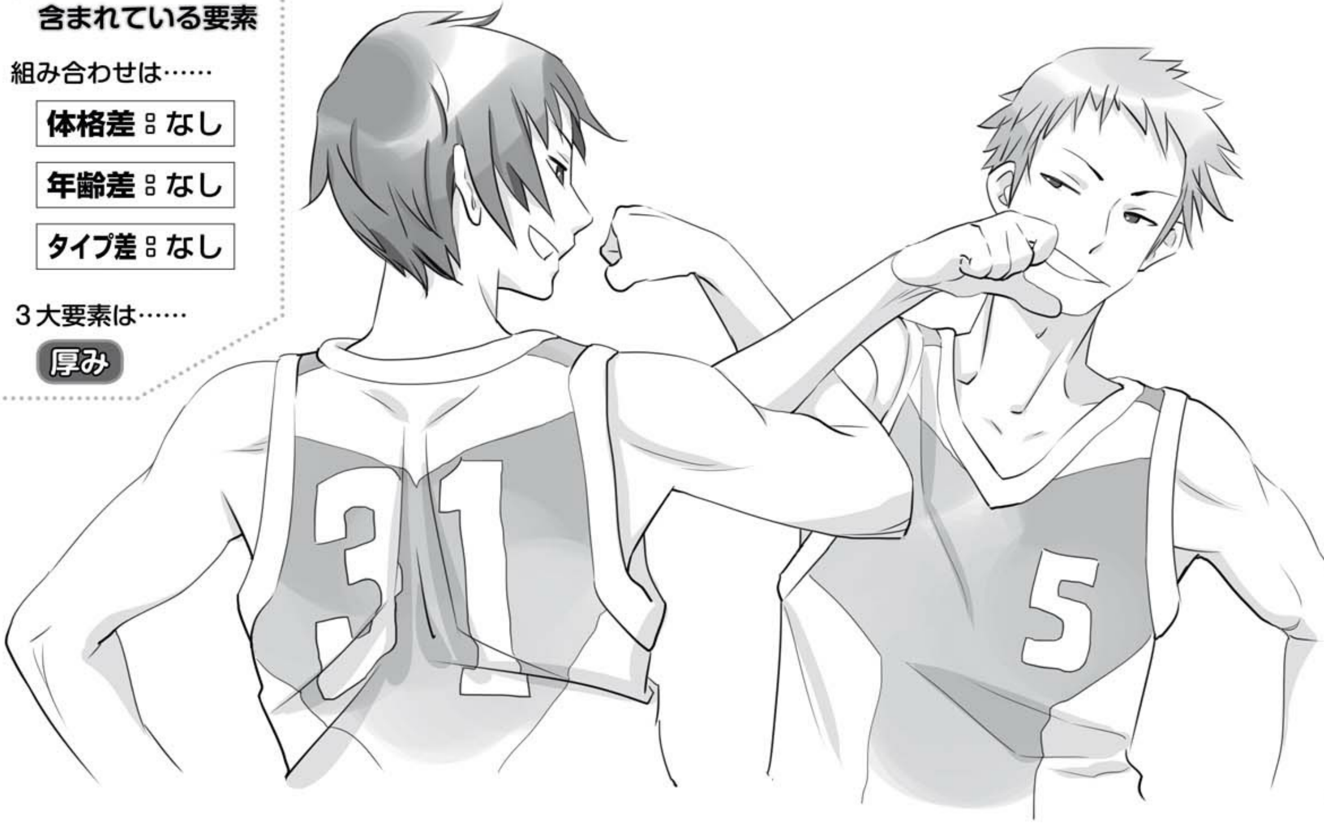
★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

- **体格差**：なし
- **年齢差**：なし
- **タイプ差**：なし

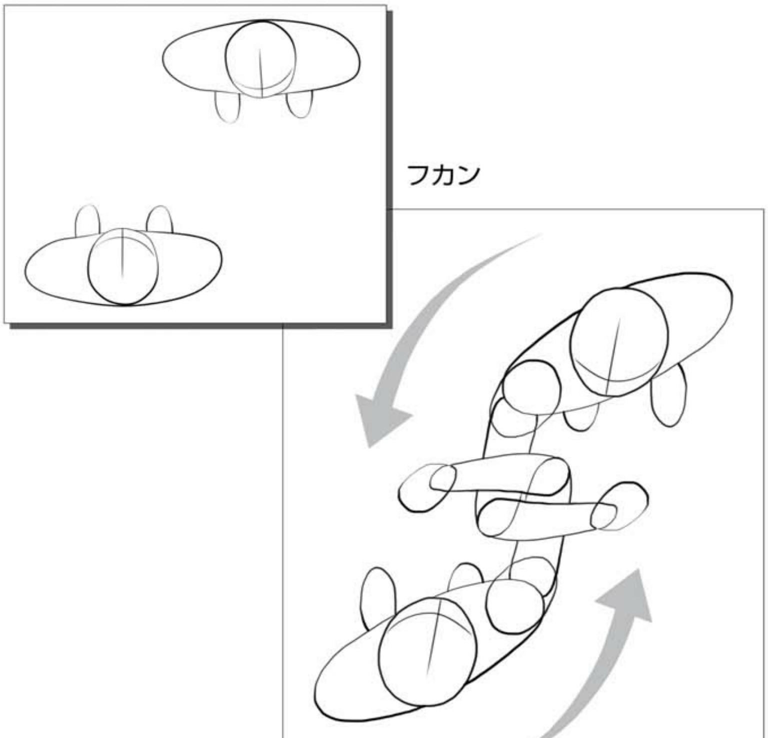
3大要素は……

厚み



基本の構図

同じポーズの表と裏を組み合わせたポーズ



ひねりを入れることで相手の腕に近くなる

横から見ると

横から見ると、人物の顔は向かい合っているように見えるが、実際には距離がある

より引き寄せる

より引き寄せるということは顔がより近寄るということ

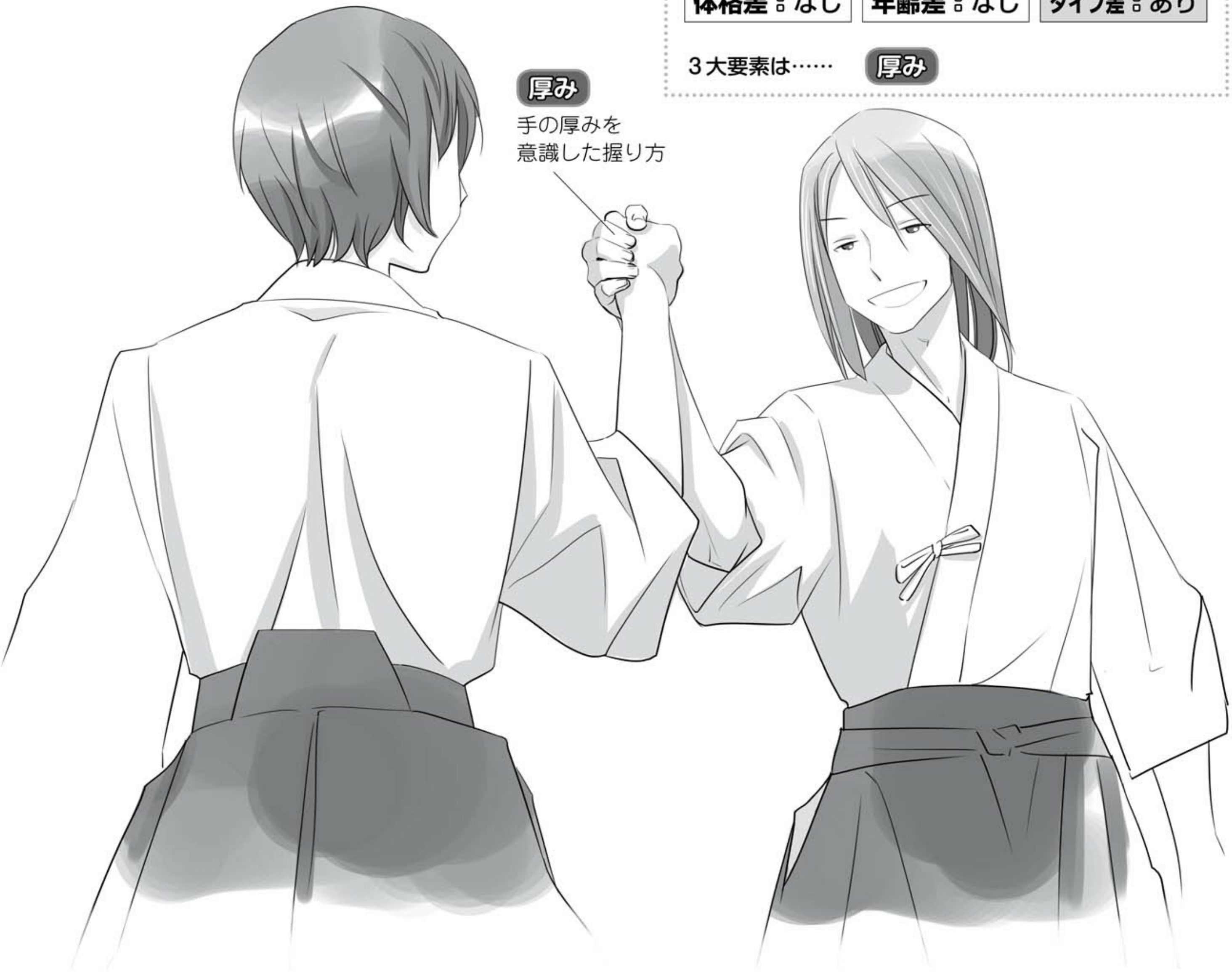
手を握る

★このイラストに含まれている要素

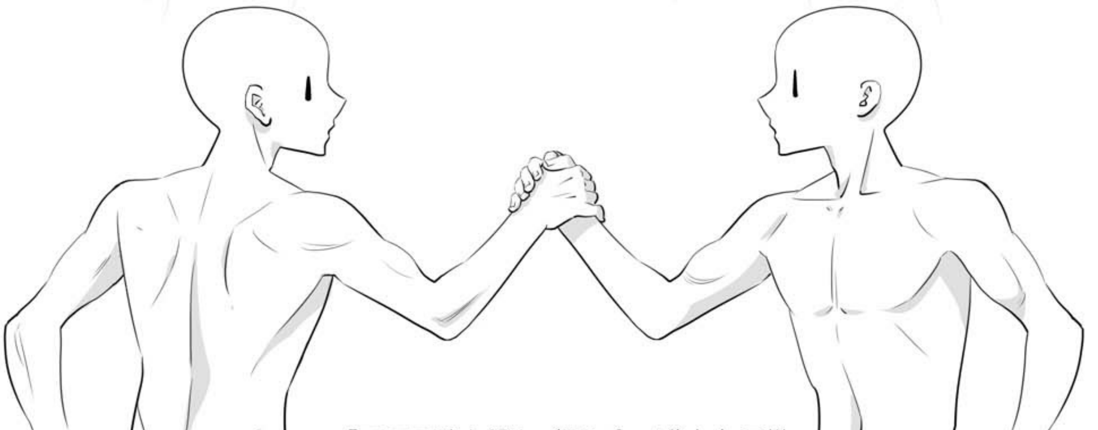
組み合わせは……

体格差：なし　**年齢差**：なし　**タイプ差**：あり

3大要素は……　**厚み**



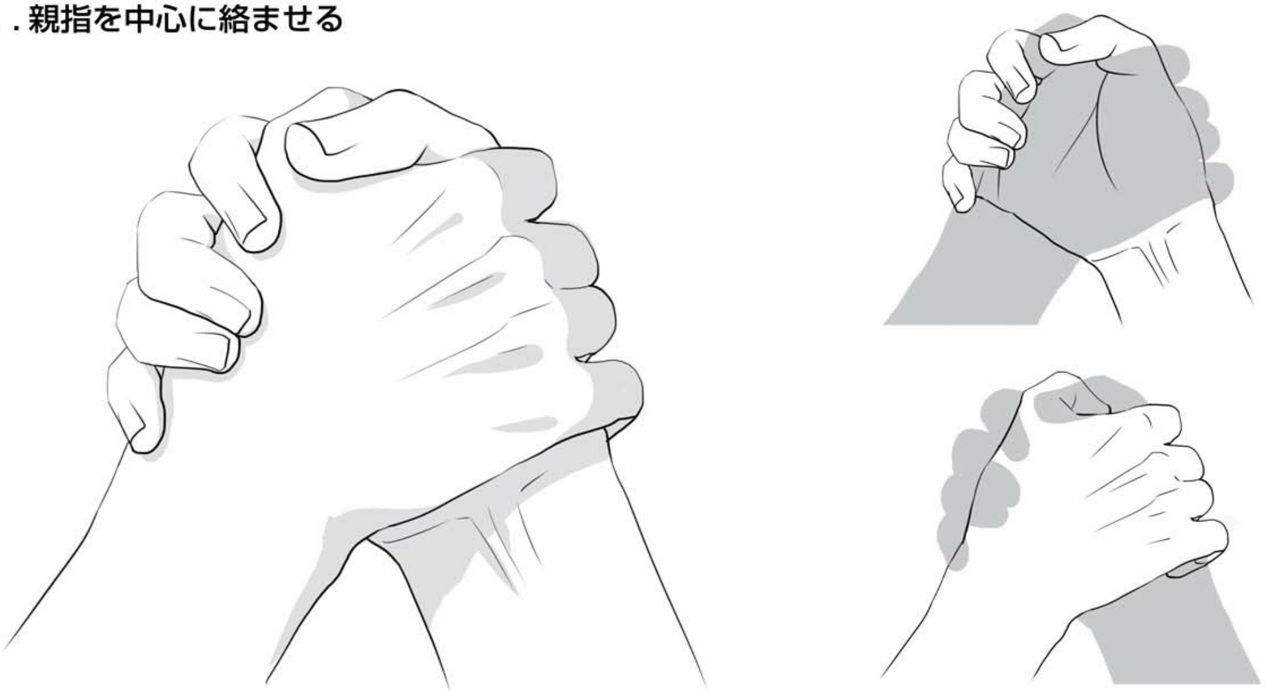
横から見るとシンメトリー　同じポーズの表と裏を組み合わせたポーズ



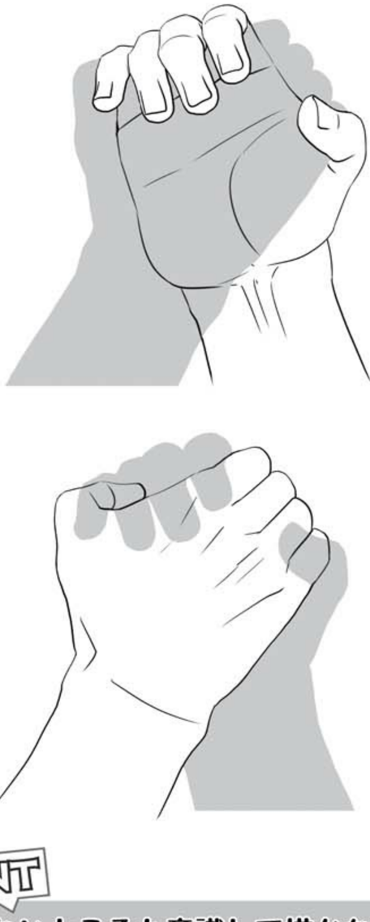
「正面で腕を組む（96 ページ）」と同様

２種類の手の握り方

1．親指を中心に絡ませる



2．親指と人差し指の間に絡ませる

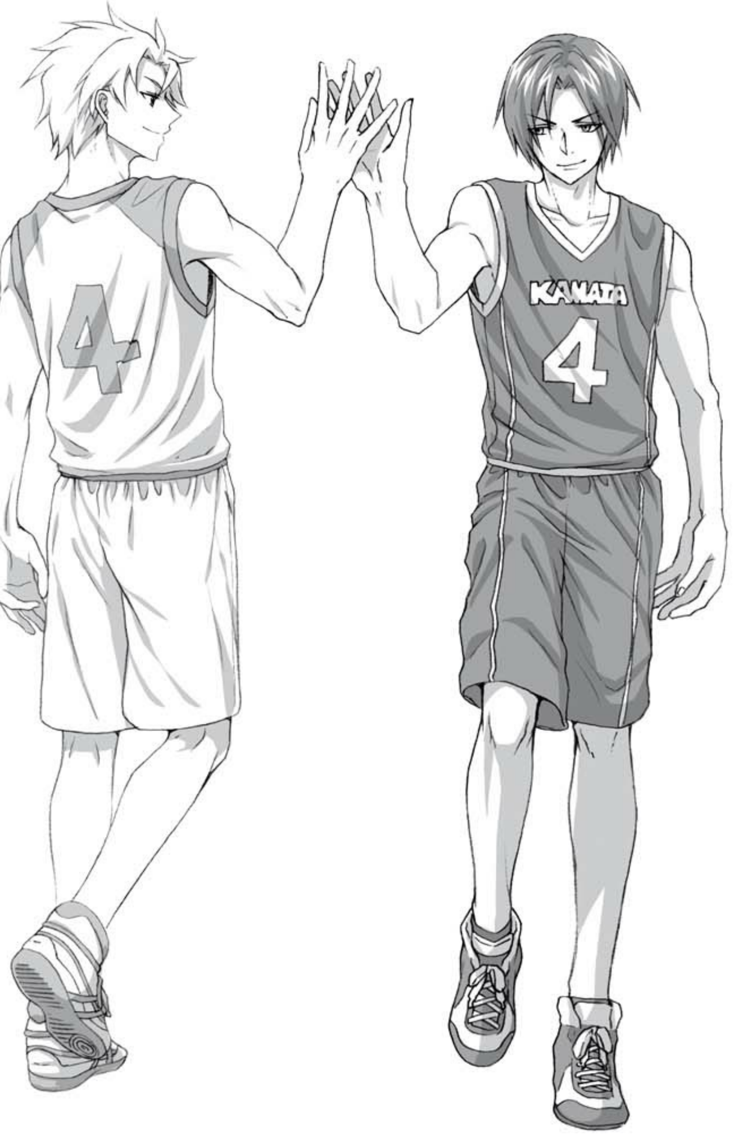


POINT

見えないところも意識して描かないと
表面上見える指にリアリティが出ない

肩を組む・腕を組むで心情表現

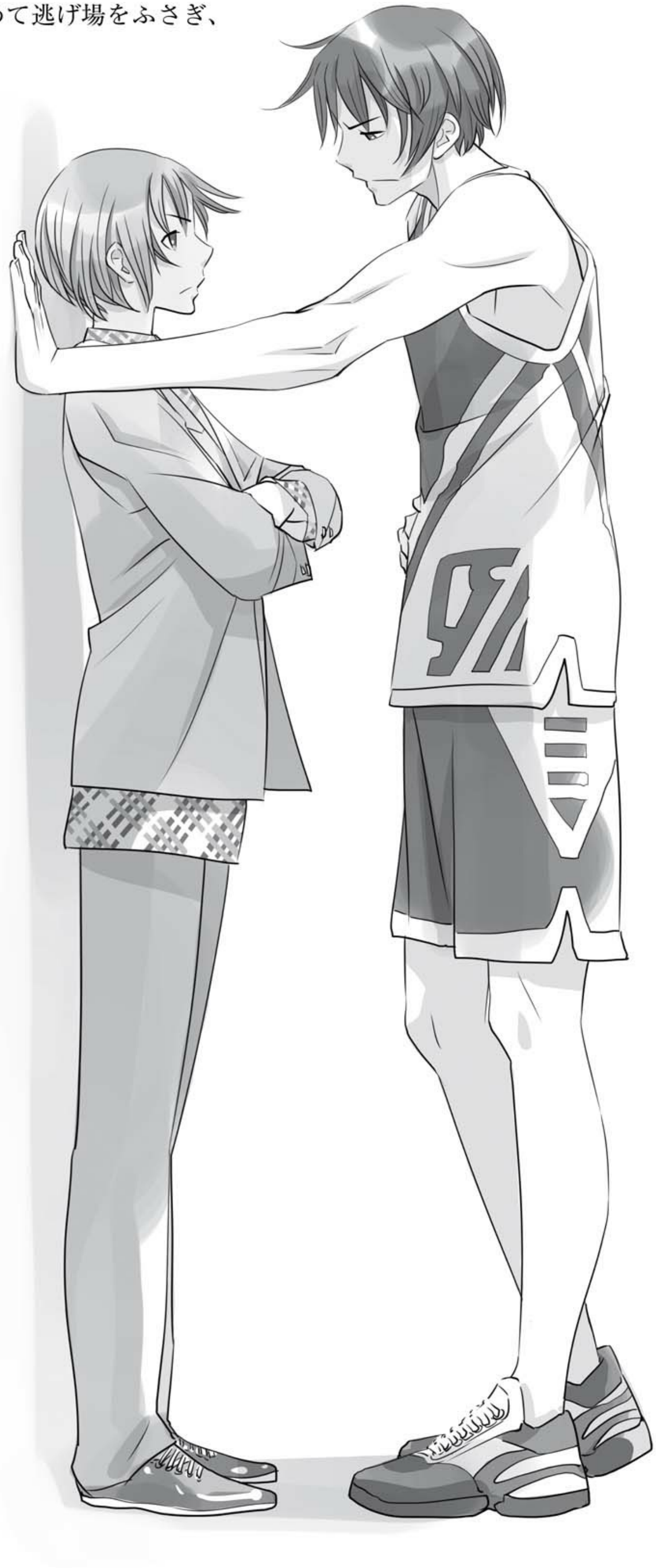
タイプ差があると、どちらか片方がリードし、もう１人が受け身のようになることが多いですが、タイプ差が少ないと、同じリアクション、シンメトリーなポーズになりやすいです。


KAMATA
4

二人ポーズ★壁ドン

身体的な接触はありませんが、追いつめて逃げ場をふさぎ、お互いに意識が集中します。

壁ドンの基本



★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：あり

上から相手を見下ろす、威圧感を感じる

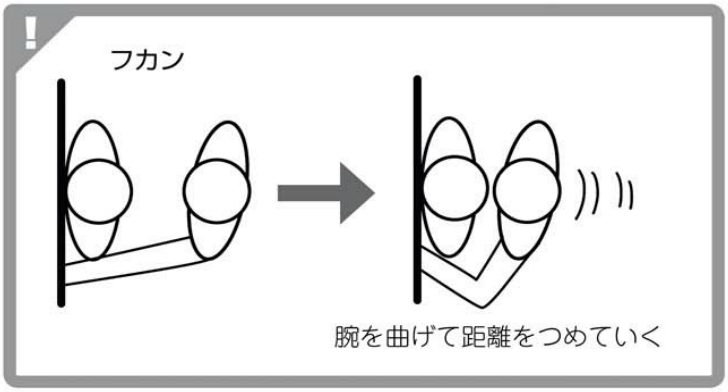
年齢差：なし

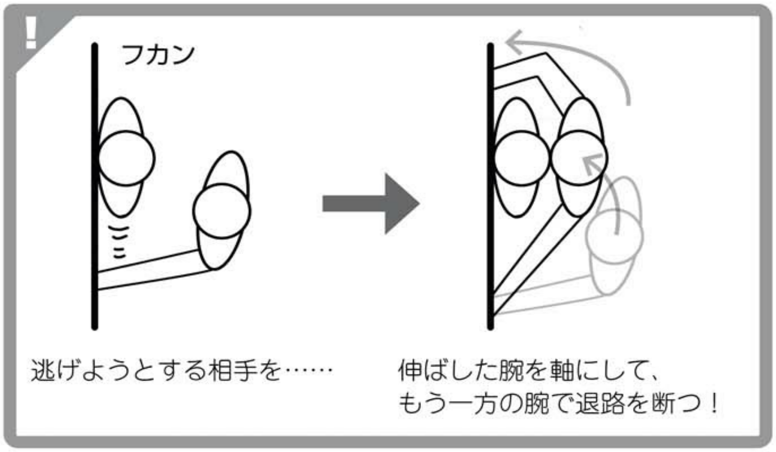
追いつめられても強気をくずさない

タイプ差：あり

迫るタイプ、迫られるタイプ

相手に顔を近づけていく（距離のつめ方）





壁ドンのバリエーション

肩肘壁ドン

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：あり

年齢差：なし

タイプ差：あり

３大要素は……

力強さ **厚み**

両肘壁ドン

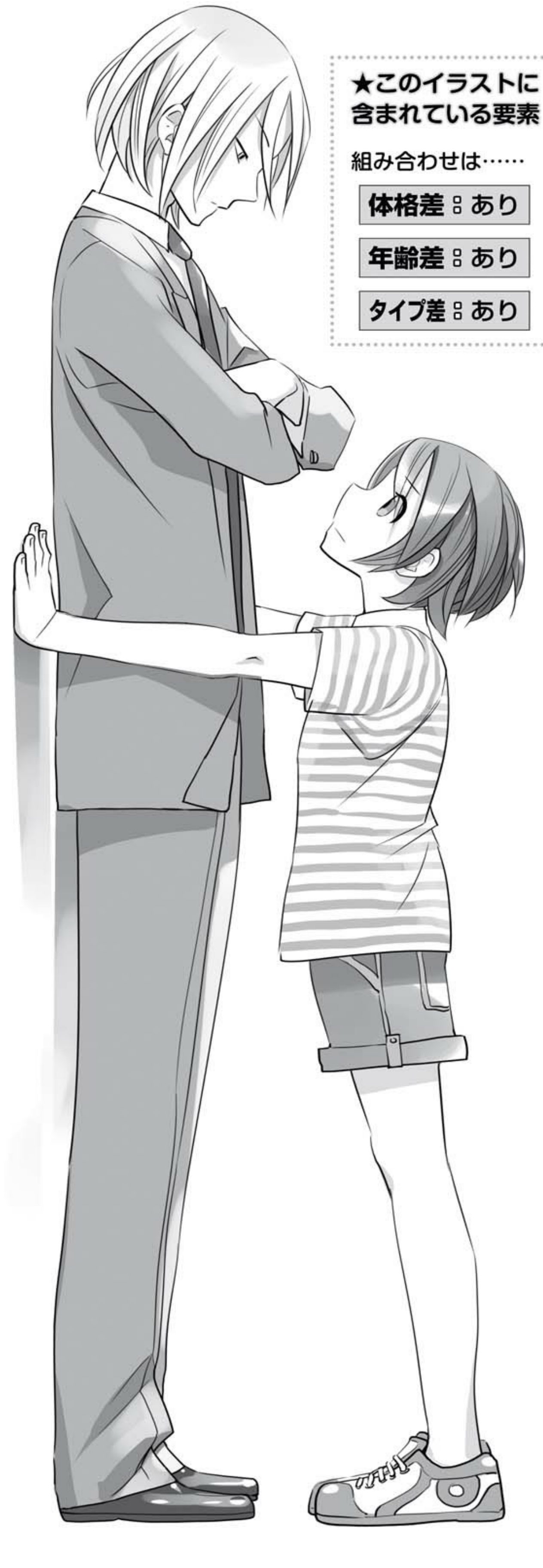
★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：あり　**年齢差**：なし　**タイプ差**：あり

……さらに迫る

壁ドンする手



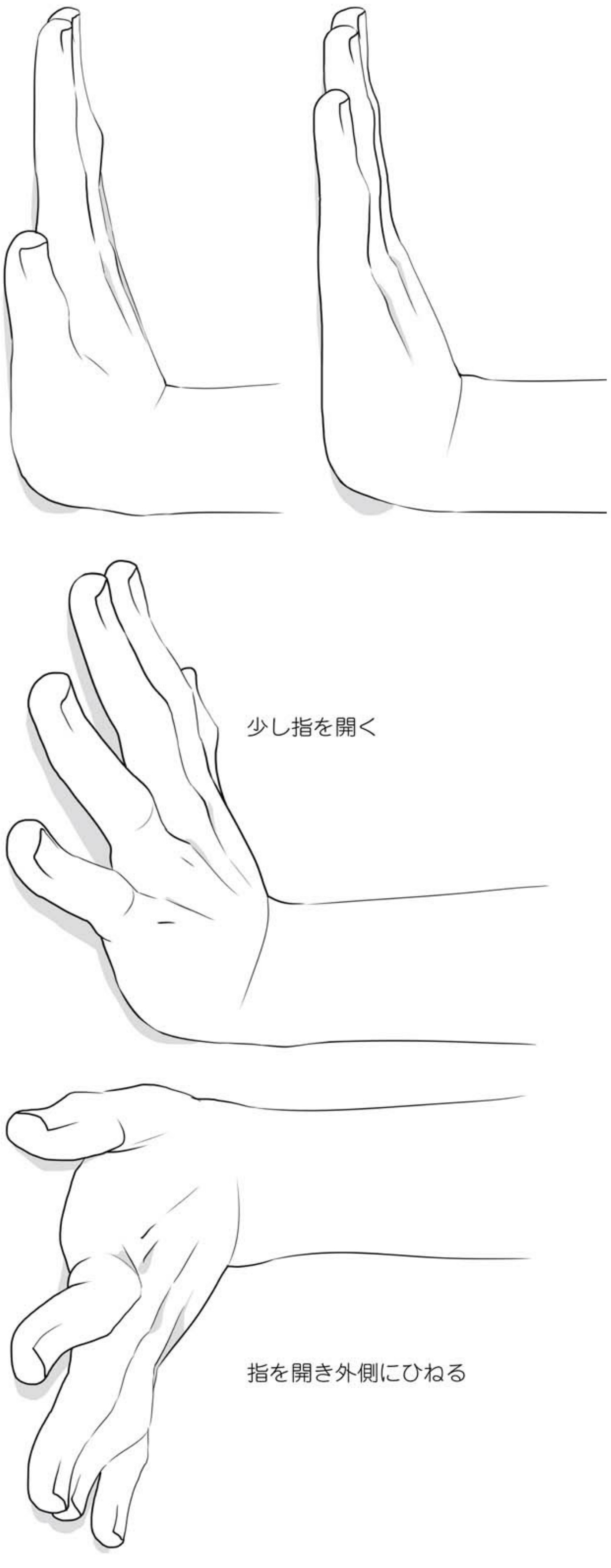
★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：あり

年齢差：あり

タイプ差：あり



壁ドン友好リアクション

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：あり	年齢差：なし	タイプ差：あり

普通に引っ張るのでなく、手首をしならせて
引っ張るとキャラの心情を表現できる

壁ドン敵対リアクション

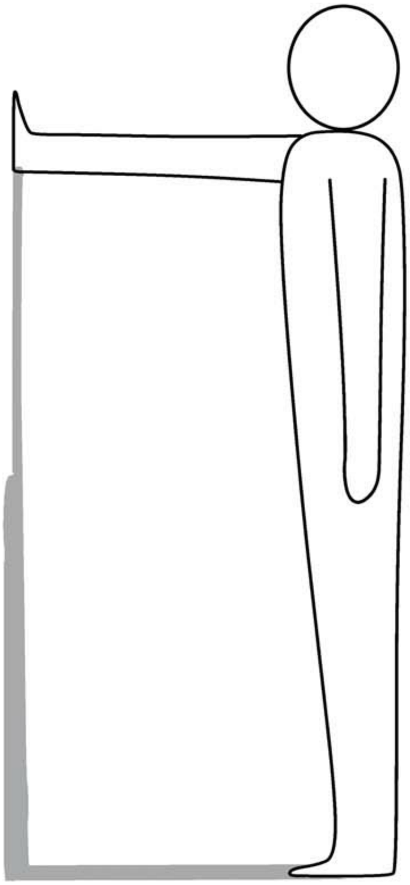
★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

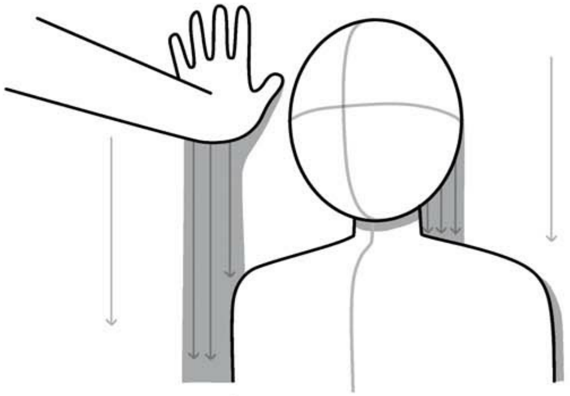
体格差：あり	年齢差：なし	タイプ差：あり

敵対する相手には
遠慮なしに攻撃するのが男

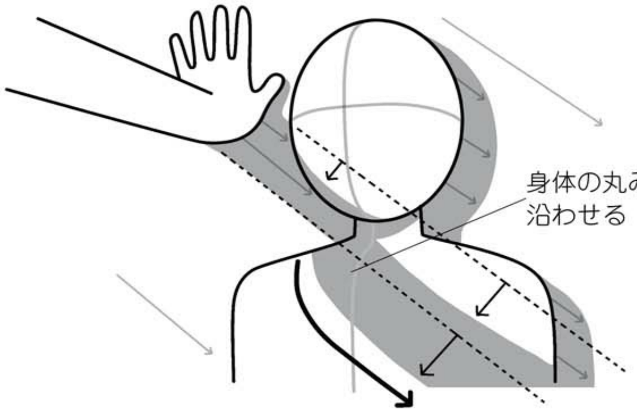
簡単なカゲのつけ方



直角のカゲが「壁」と「床」を
感じさせる

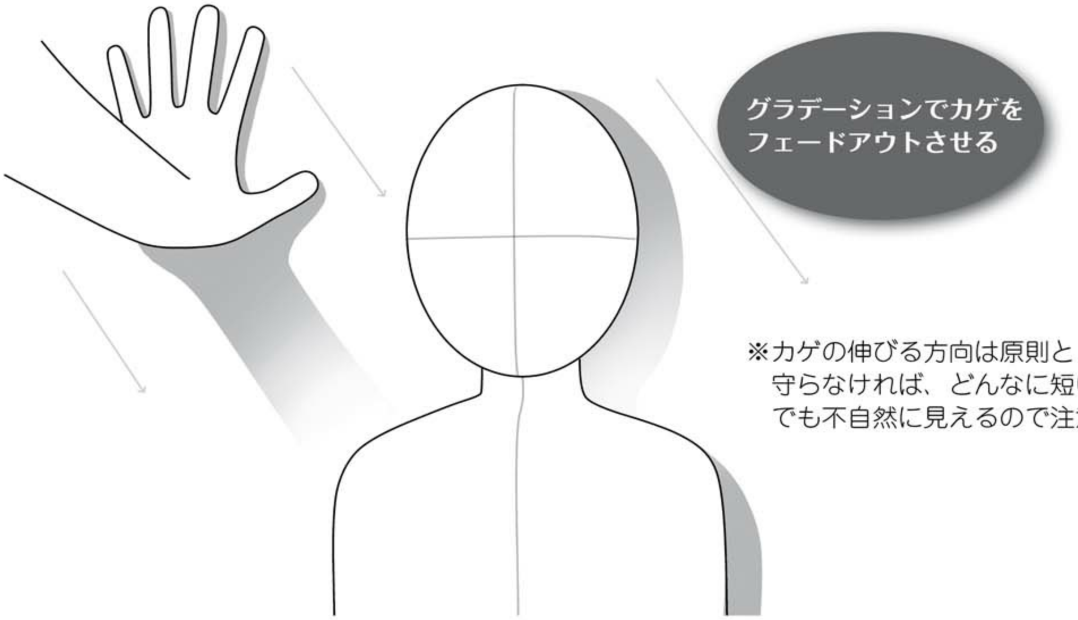


カゲの伸びる方向を一致させる



身体（立体物）にかかるカゲも一定方向にズラす

うまくカゲを使えない人のためのぶっちゃけテクニック!!



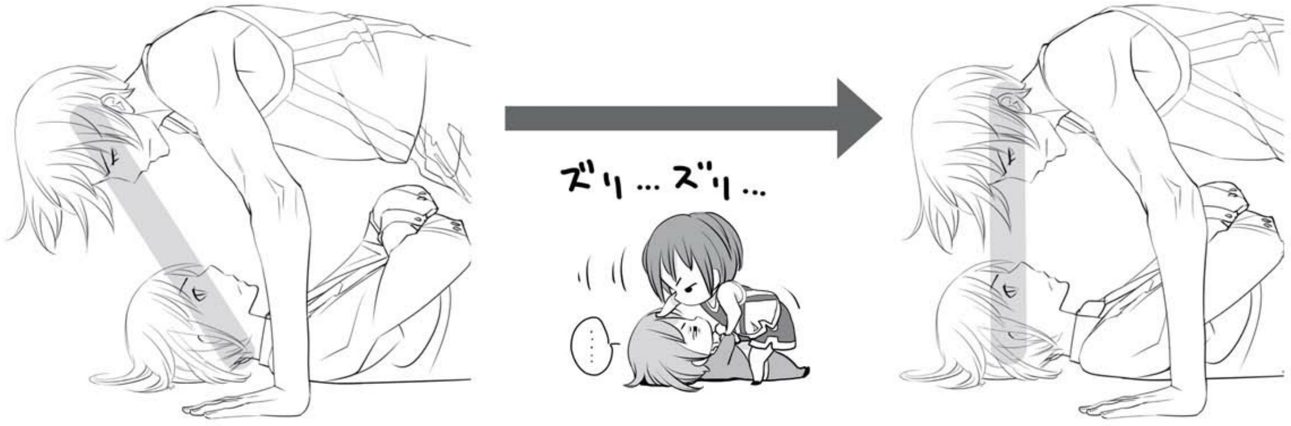
※カゲの伸びる方向は原則として
守らなければ、どんなに短いカゲ
でも不自然に見えるので注意

壁ドンの応用で「押し倒す」が描ける

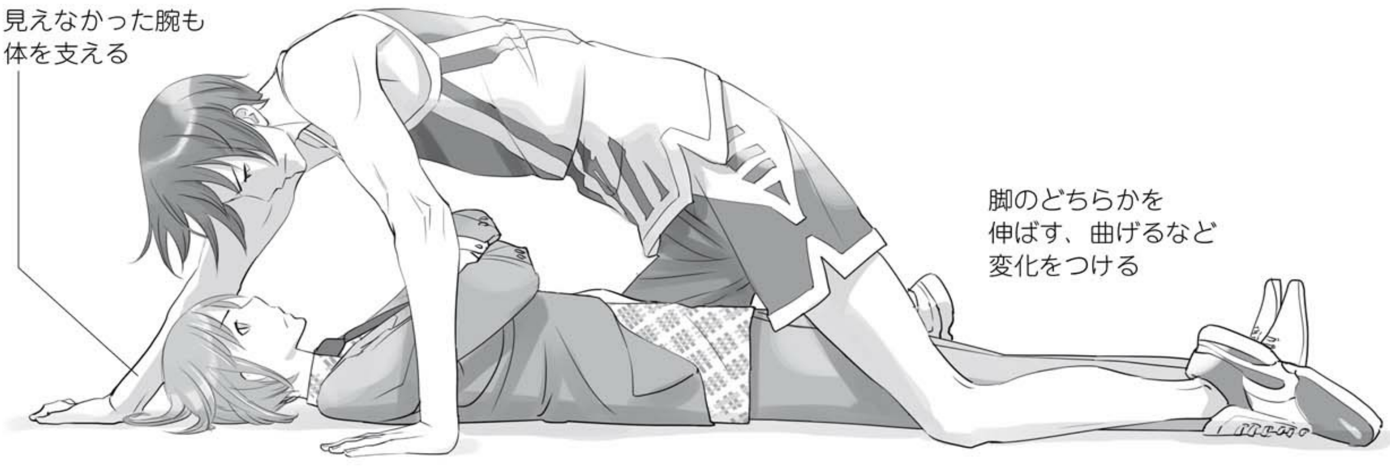
壁ドンの応用で、押し倒すポーズを描くことができます。壁を地面に置き換えて、押し倒されるキャラは地面にぴーったりつくようにして、あとは髪や布などを重力に合わせて描けばいいのです。

描き方のポイント

視線を合わせるために二人の位置をズラす



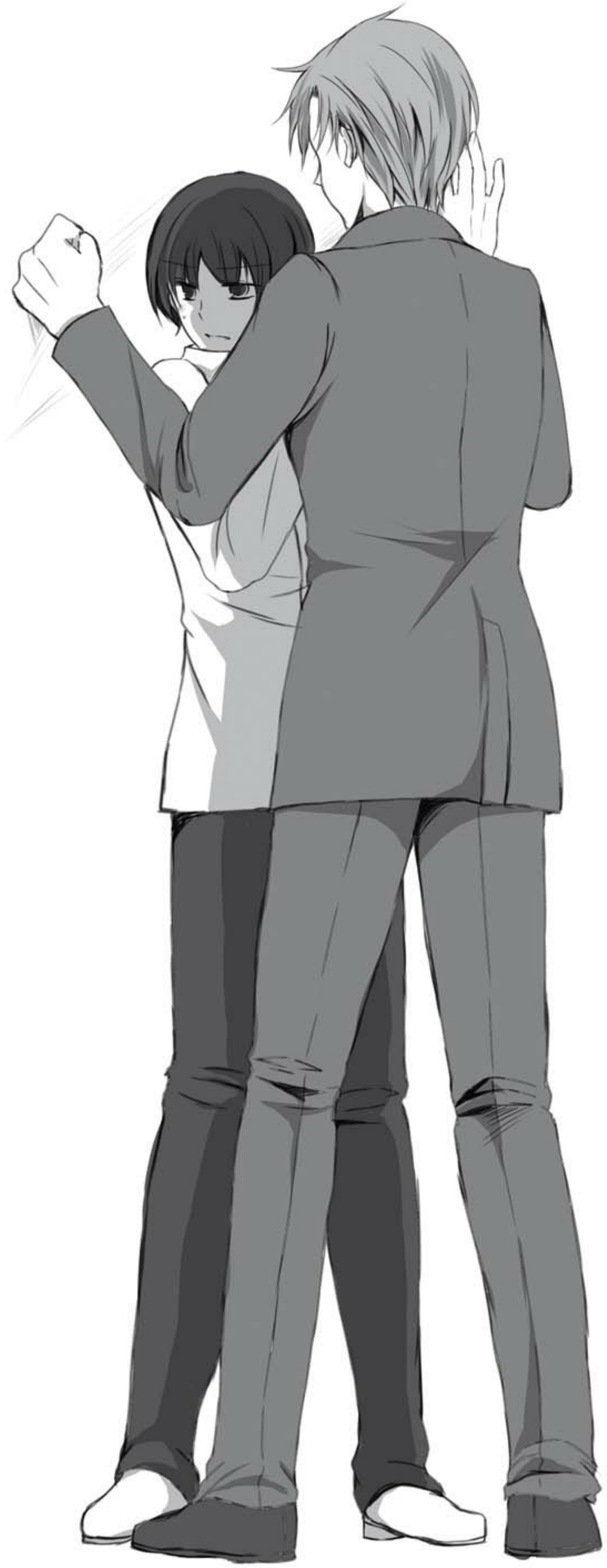
押し倒すほうがより能動的に。受けは反応するのみ



顔を近づけるとお尻を頂点とした山なりに

壁ドンで心情表現

壁ドンを描くときに気をつけたいのが、二人とも顔が見えないアングルになっていないかどうかです。もし片方のキャラの顔が隠れたとしても、もう一人は肩越しに見えるように工夫します。



壁ドンを応用した押し倒すポーズは
顔が近づくほどお尻が上がる

押し倒すからさらに応用すると倒れて
るキャラの上に座るポーズも描ける。
受け身キャラの重みを感じる描き方で
リアル感が出る

二人ポーズ★背中合わせ

背中合わせの基本

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

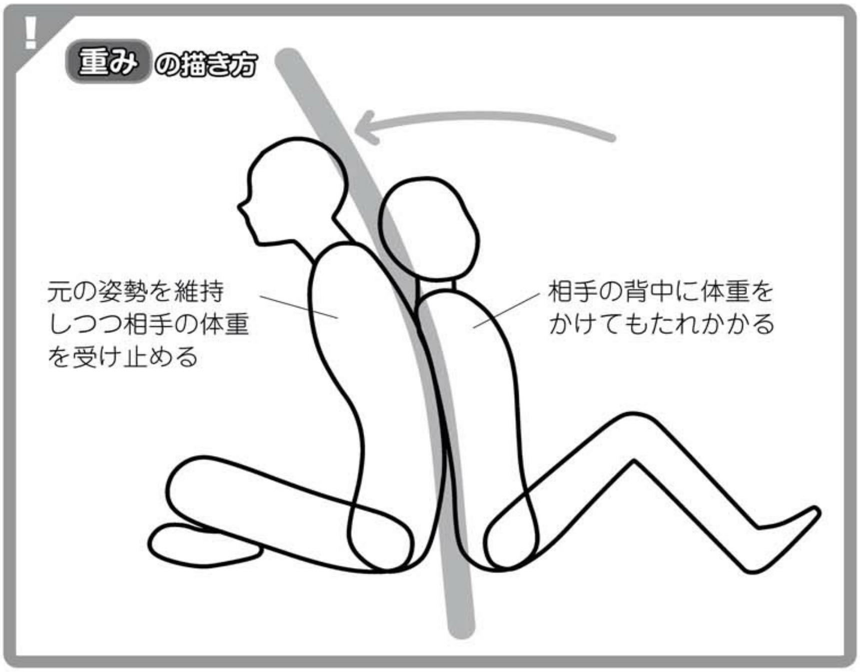
体格差：あり	もたれかかってもしっかりと受け止められる
年齢差：なし	背中を預けられる親しい関係
タイプ差：あり	座り方で性格の違いを出す

３大要素は……　**重み**

★POINT

ひとりは普通に、もうひとりはその背中にもたれかかるように

背中を丸める姿勢

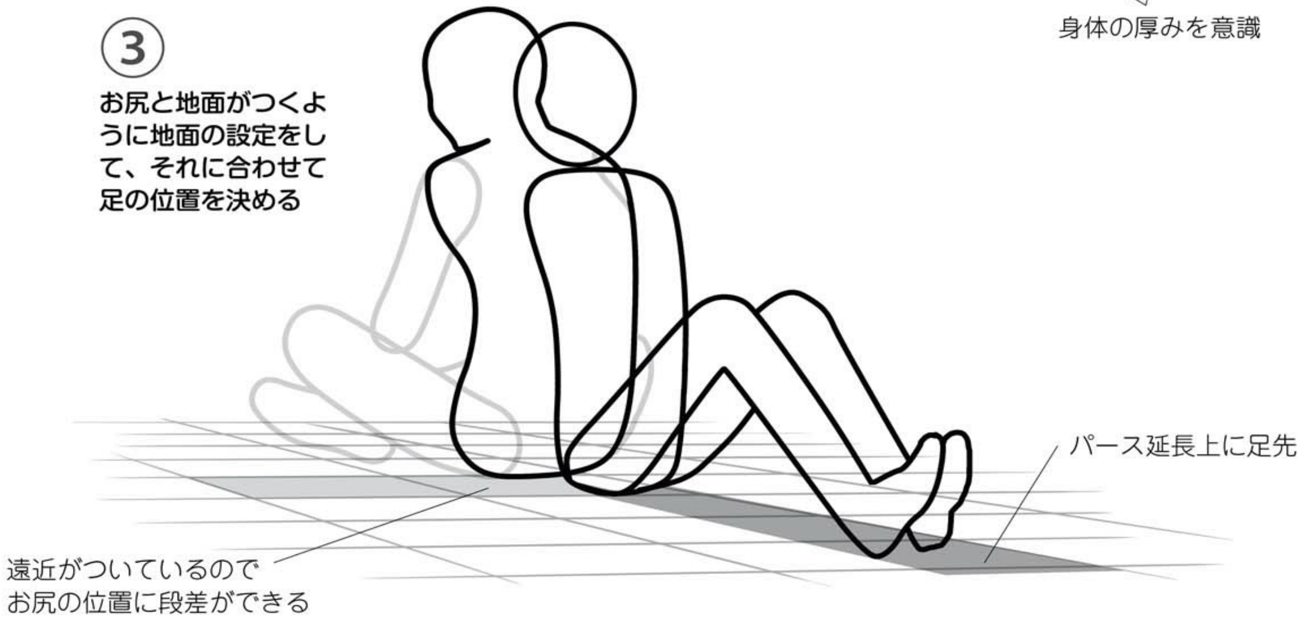


描き方のポイント

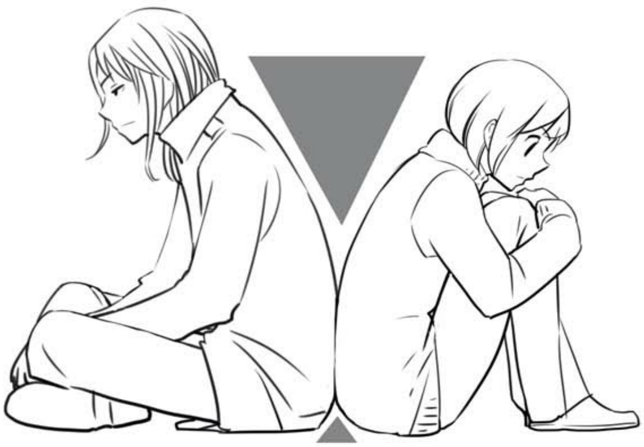
① 後ろキャラの全身の
アタリを取る

② 手前キャラの姿勢を
反らせて、背中が重
なるように配置

③ お尻と地面がつくよ
うに地面の設定をし
て、それに合わせて
足の位置を決める



姿勢によって空間のできる箇所が違う



二人が背中を丸めてくっつくと腰のみが触れ合う

二人が背筋を伸ばしてくっつくと
背中（肩甲骨付近）と腰、そして頭が触れ合う

背中合わせで手を重ねる

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

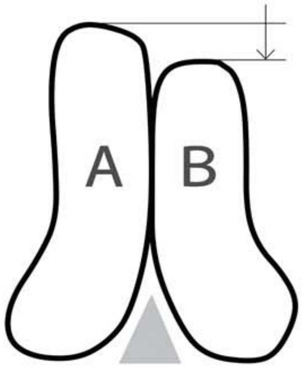
- **体格差**：あり
- **年齢差**：なし
- **タイプ差**：なし

３大要素は……

力強さ　**厚み**

もたれ合う体の描き方

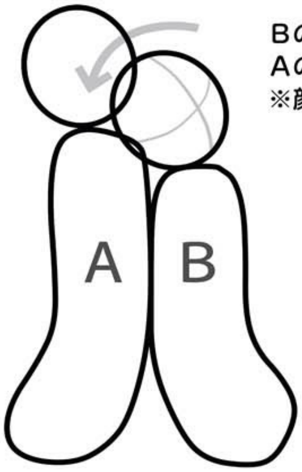
もたれ合う胴体部分から描いていく



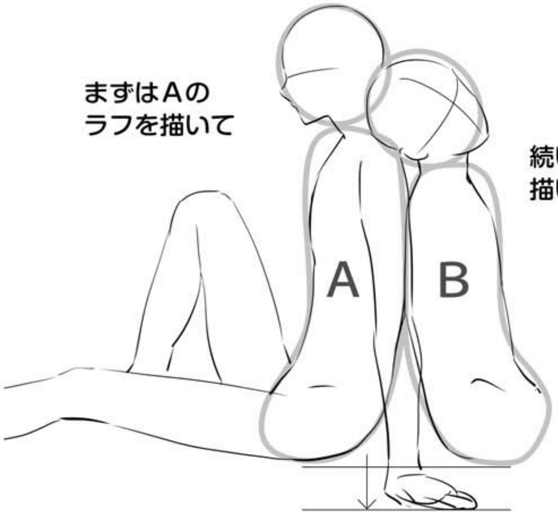
Bの頭をAの肩に
乗せるために肩の
位置を下げておく

もたれ合っているので腰部分はくっつかない

Bの頭を
Aの肩に乗せる
※顔が傾く



まずはAの
ラフを描いて



続いてBを
描いていく

手は手前感を出すためにお尻よりも下まで伸ばす

長さを見て
肩の位置を
決める

手先を描いてから

肉づけ・服を着せて完成

力強く上から握った手の描き方

POINT

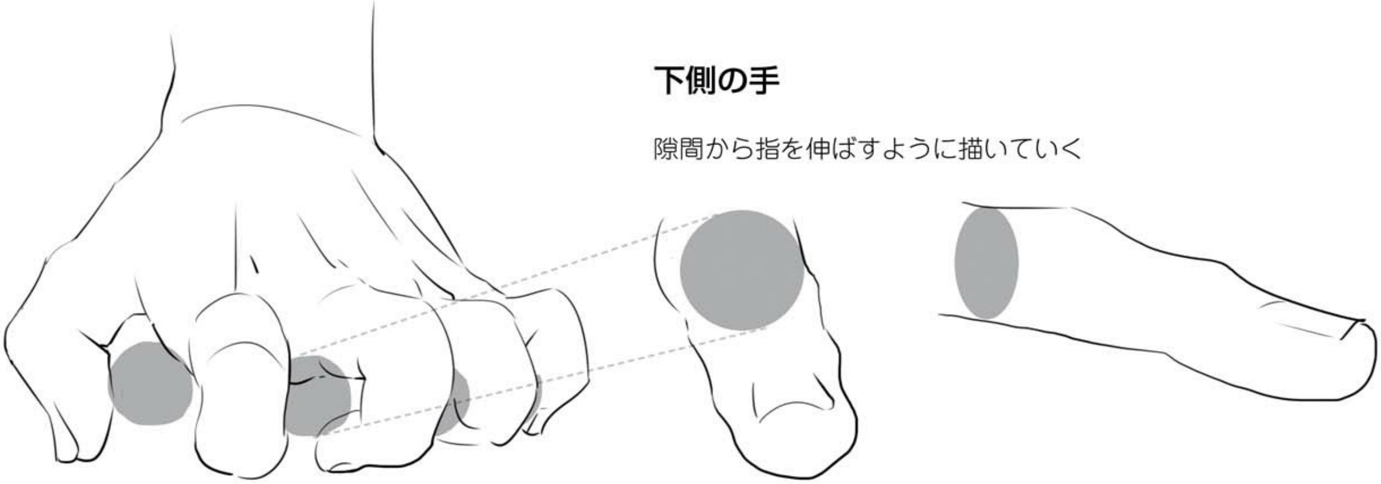
大体でいいので指１本分の隙間を開けて、握った状態の手を描く

上側の手

横から見て相手の手の厚みの分、高さを取るようにする

下側の手

隙間から指を伸ばすように描いていく



ほとんど隠れるので、おおまかに手の形を取れるようにに下側の手のラフを描く

まずはこの４本から描き始めると良い

※手指は柔軟に離したりまとめたりできるので、しっくりくる形がある

指１本分を２本分へ

同じように上にかぶせる手の隙間を「指２本」分にしてみる

力強く上から握った手のバリエーション

下側の手は受け身なのと、
下が地面に接しているので
指の配置がしやすい。
「上側の手の握りの表情」
さえ描ければなんとかなる

※必須スキル：１人分の手が描けること

背中合わせ友好リアクション

背中合わせ＋腕組みからの応用。
片方がもう片方を持ち上げ、１人は浮いた状態です。

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：なし	年齢差：なし	タイプ差：なし

３大要素は……　重み　力強さ　厚み

バンザイで背負う

背中合わせ敵対リアクション

力を込められる肩などで、お互い力いっぱい押し合ってます。お互いの力は拮抗（きっこう）しています。

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：なし

年齢差：なし

タイプ差：なし

3大要素は……

力強さ

接する面積を少なくする

頭突きなど攻撃

背中合わせで心情表現

背中合わせは見せるアングルによってお互いの関係性、心情などを表現することができます。１人の顔をあえて見せないのも効果的です。

二人ポーズ★後ろからハグ

後ろからハグの基本

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：なし

肩の位置を揃える

年齢差：なし

ラフな服装でリラックスしている

タイプ差：あり

座り方やしぐさで差を出す

3大要素は……

重み **厚み**

肩は同じ高さ

顔は一方が覗き込んでいるため少し下

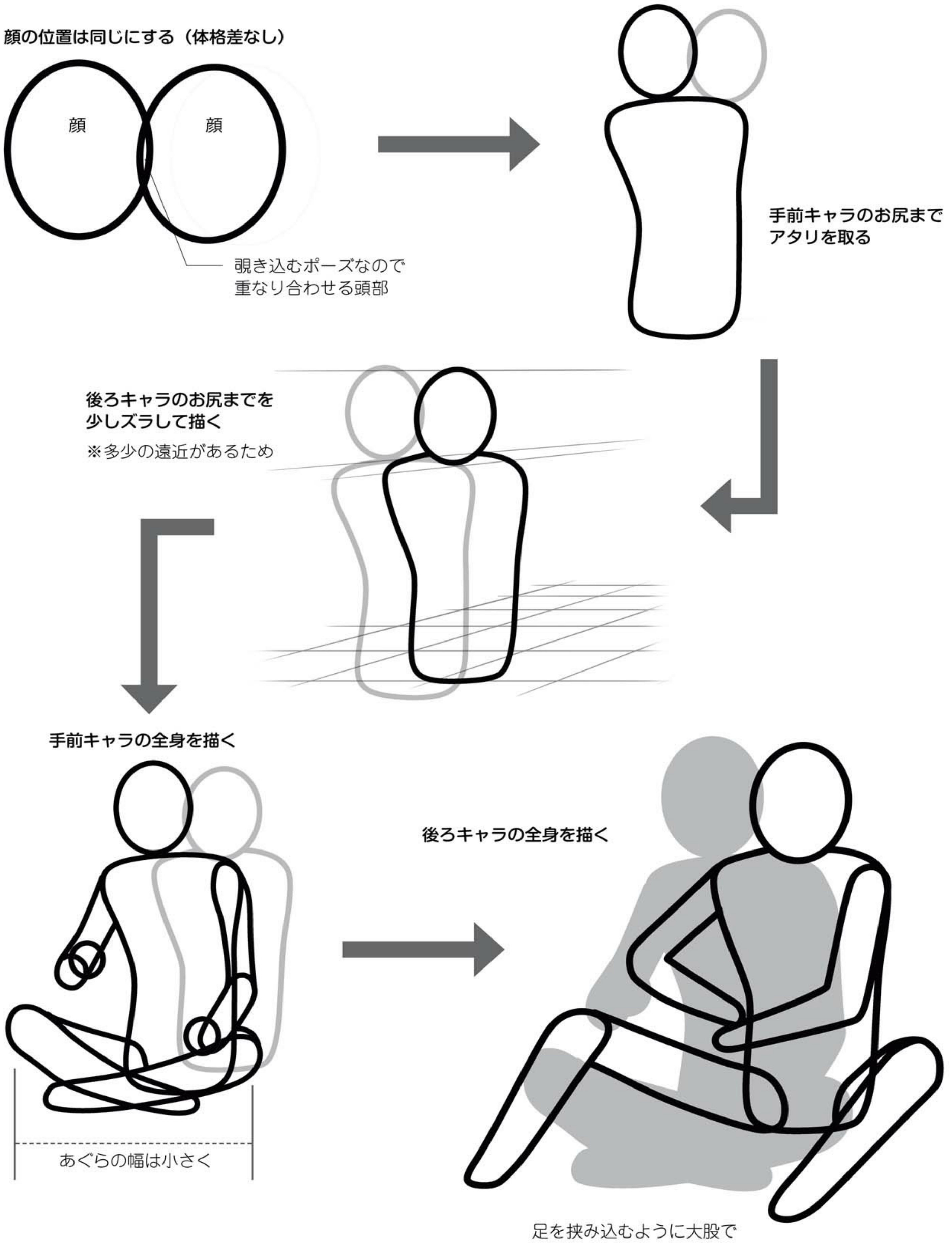
手は胴回りに

手を下に下げているために手首を掴んでいる

POINT

複雑に絡む腕や足を一目でどのキャラのものなのか理解できるように服の色・濃さなどで差をつけていく

ハグをする二人の描き方



後ろからハグ友好リアクション

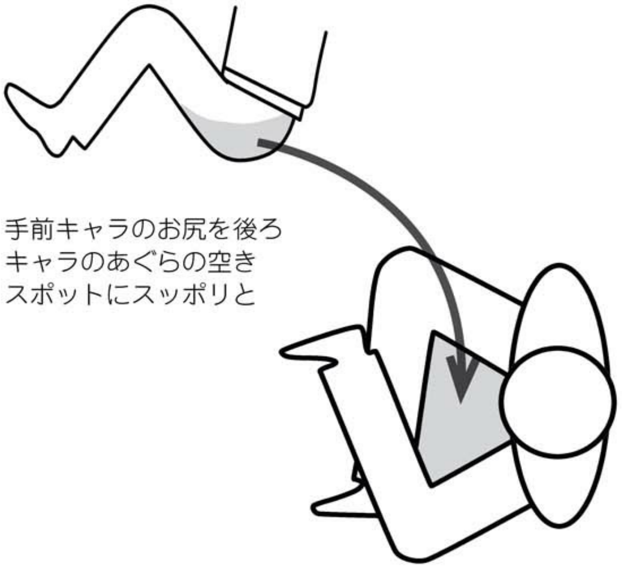
大きな体格差

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：あり　**年齢差**：なし　**タイプ差**：あり

3大要素は……　**重み**　**力強さ**　**厚み**



**★このイラストに
含まれている要素**

組み合わせは……

体格差：あり

年齢差：なし

タイプ差：あり

3大要素は……

厚み

小さな体格差

★このイラストに含まれている要素

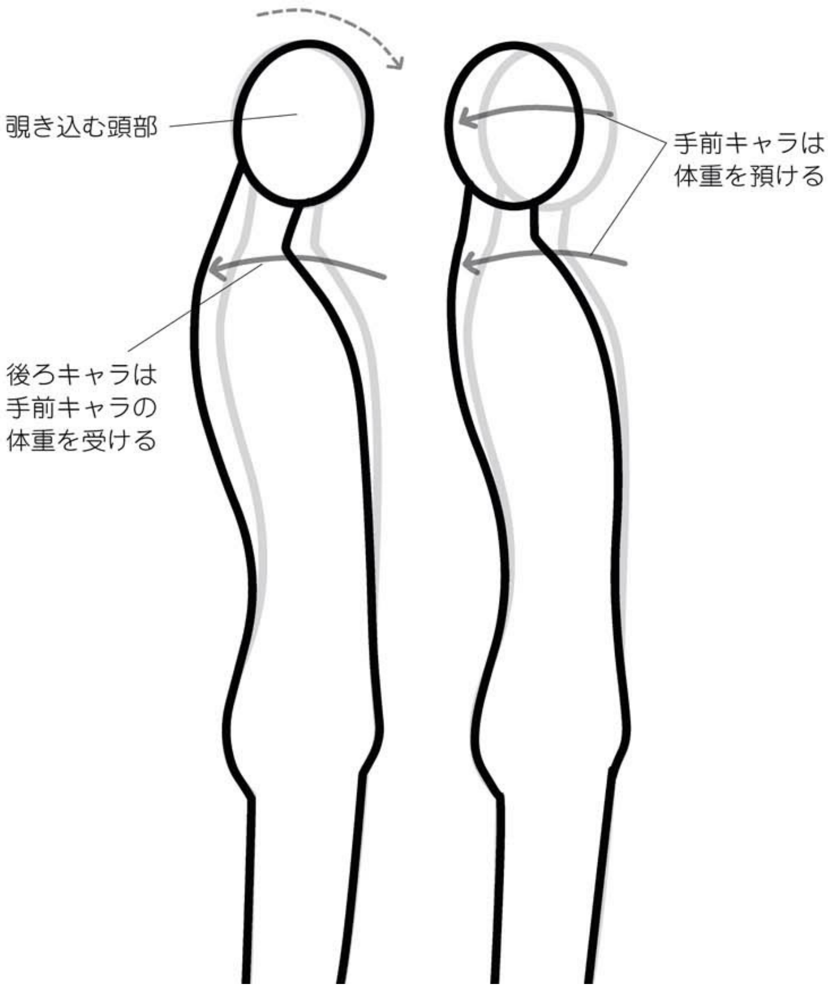
組み合わせは……

体格差：あり	年齢差：なし	タイプ差：あり

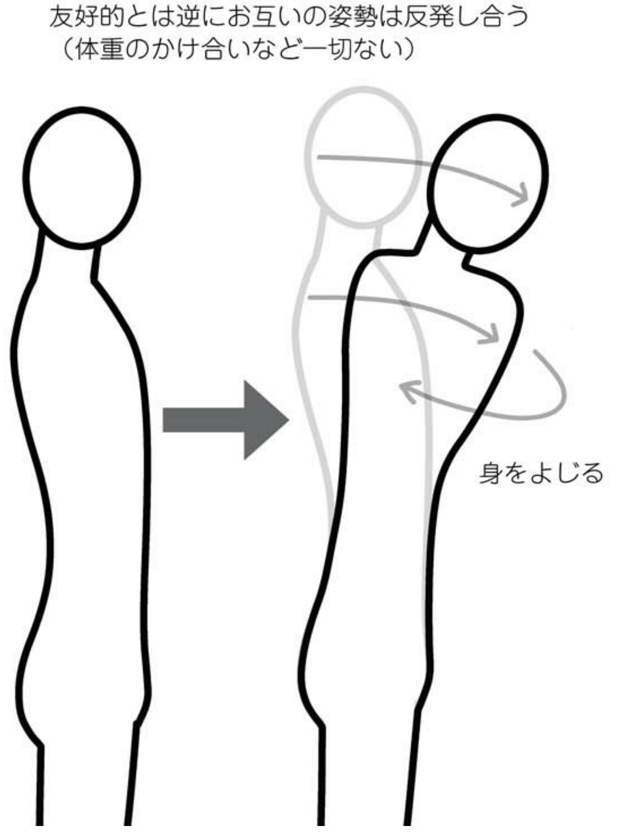
3大要素は……　重み　厚み

POINT

視線を合わせて、
なおかつ心を許した相手は体重を預け合う姿勢が必要



後ろからハグ敵対リアクション



敵対リアクションでも表情を変えれば「照れ」のリアクションに

後ろからハグで心情表現

密着度が上がるほど、3大要素である重み、力強さ、厚みの重要性が上がります。2人の関係性によって重みや力強さを調整しましょう。

二人ポーズ★向かい合わせハグ

いわゆる"抱き締める"ポーズです。体の密着度も高く、重なりも多いので難しいポーズですが、体の厚みを意識して、徐々に距離をつめていきましょう。

隙間のあるハグ

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：なし

目の位置が同じ、正面を向き合っている

年齢差：なし

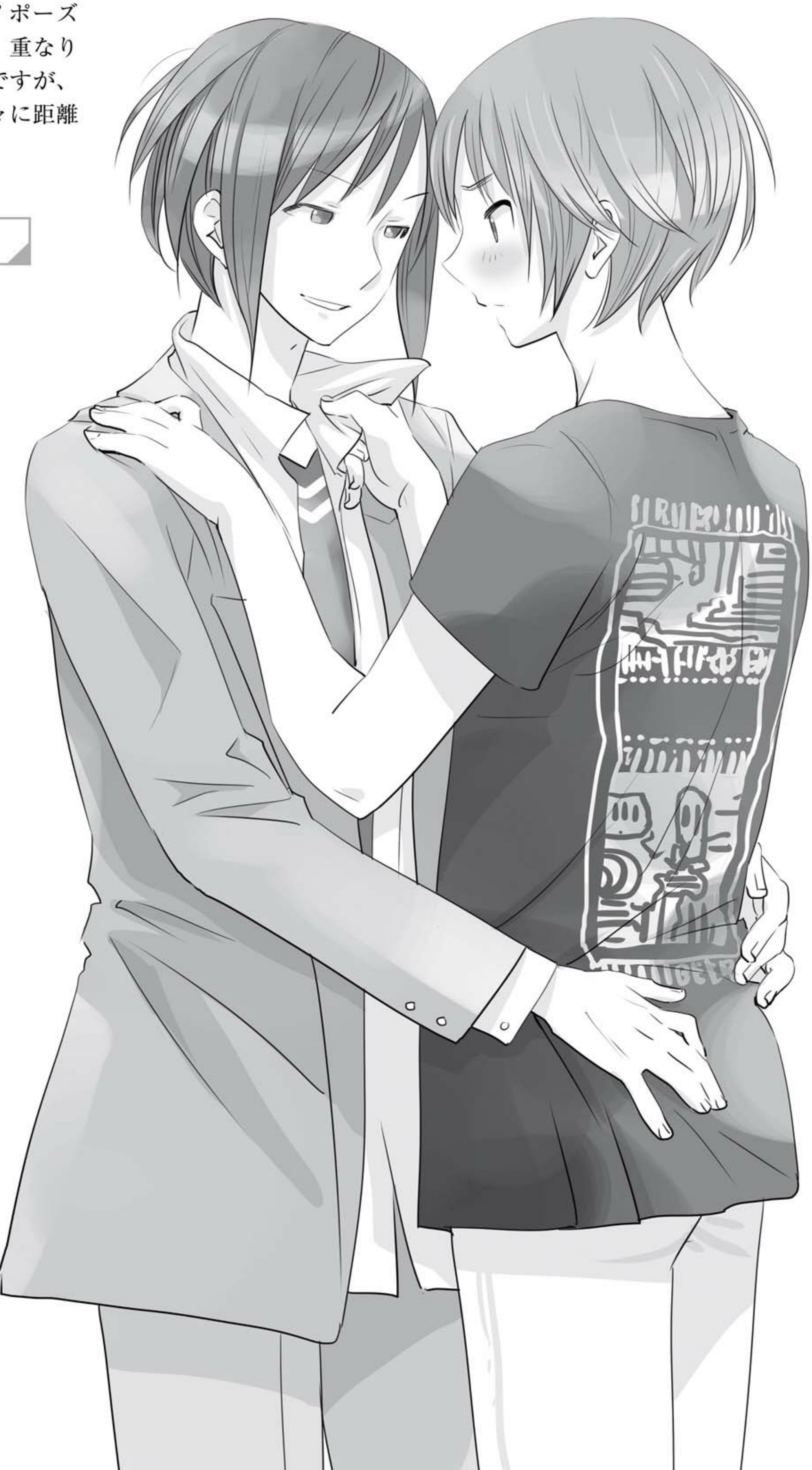
お互いの能動的なしぐさ

タイプ差：あり

どこに手に置くか

３大要素は……

厚み



手の位置のバリエーション

首に手を回す

腕に手を回す・掴む

肩に手を置く・掴む

顔に手を添える・頭に手を回す

腰に手を回す

POINT

肘は伸ばしきらない
力を入れずにソフトタッチ

ぎゅっとするハグ

★このイラストに
含まれている要素

組み合わせは……

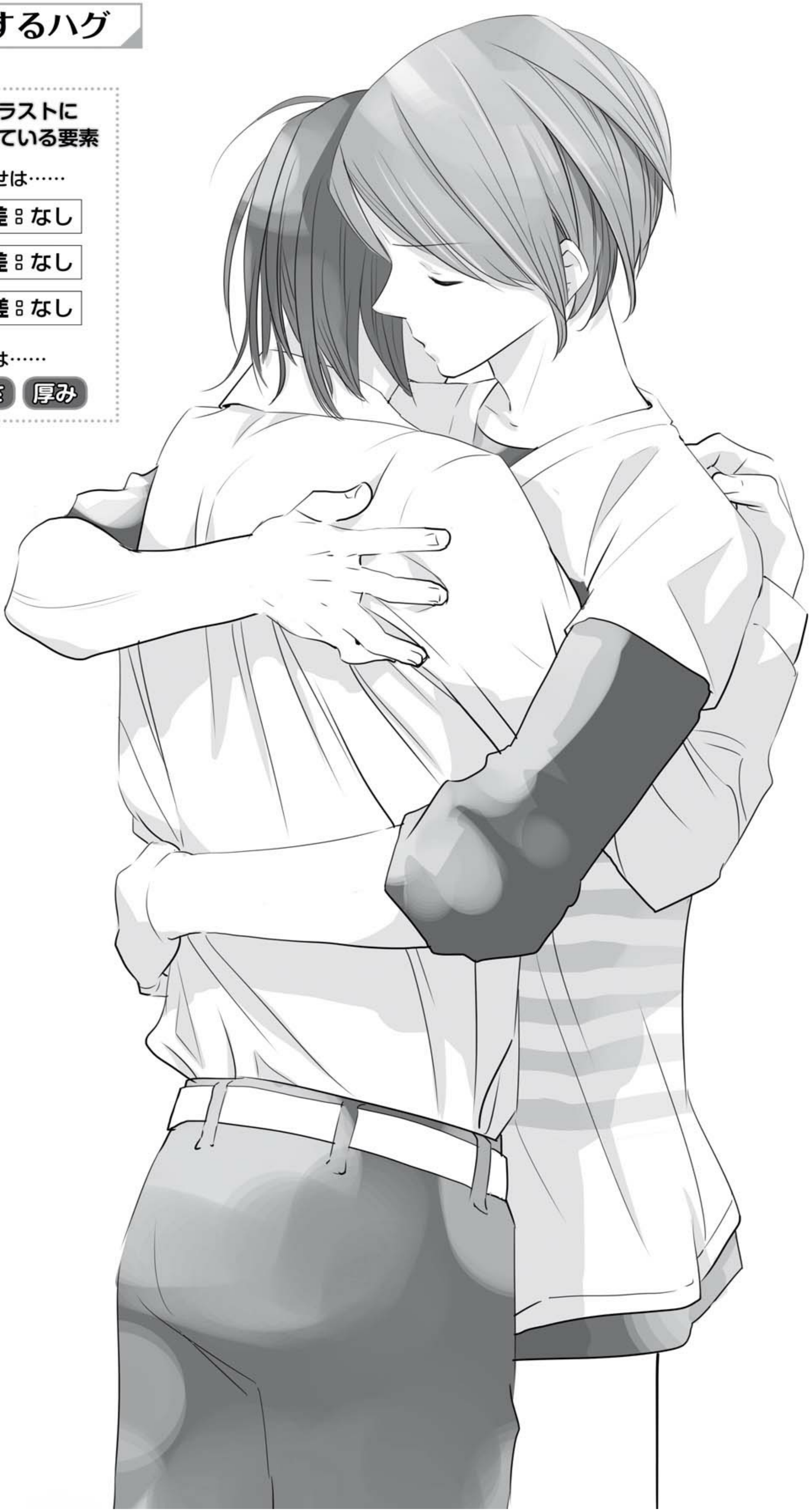
体格差：なし

年齢差：なし

タイプ差：なし

３大要素は……

力強さ　厚み

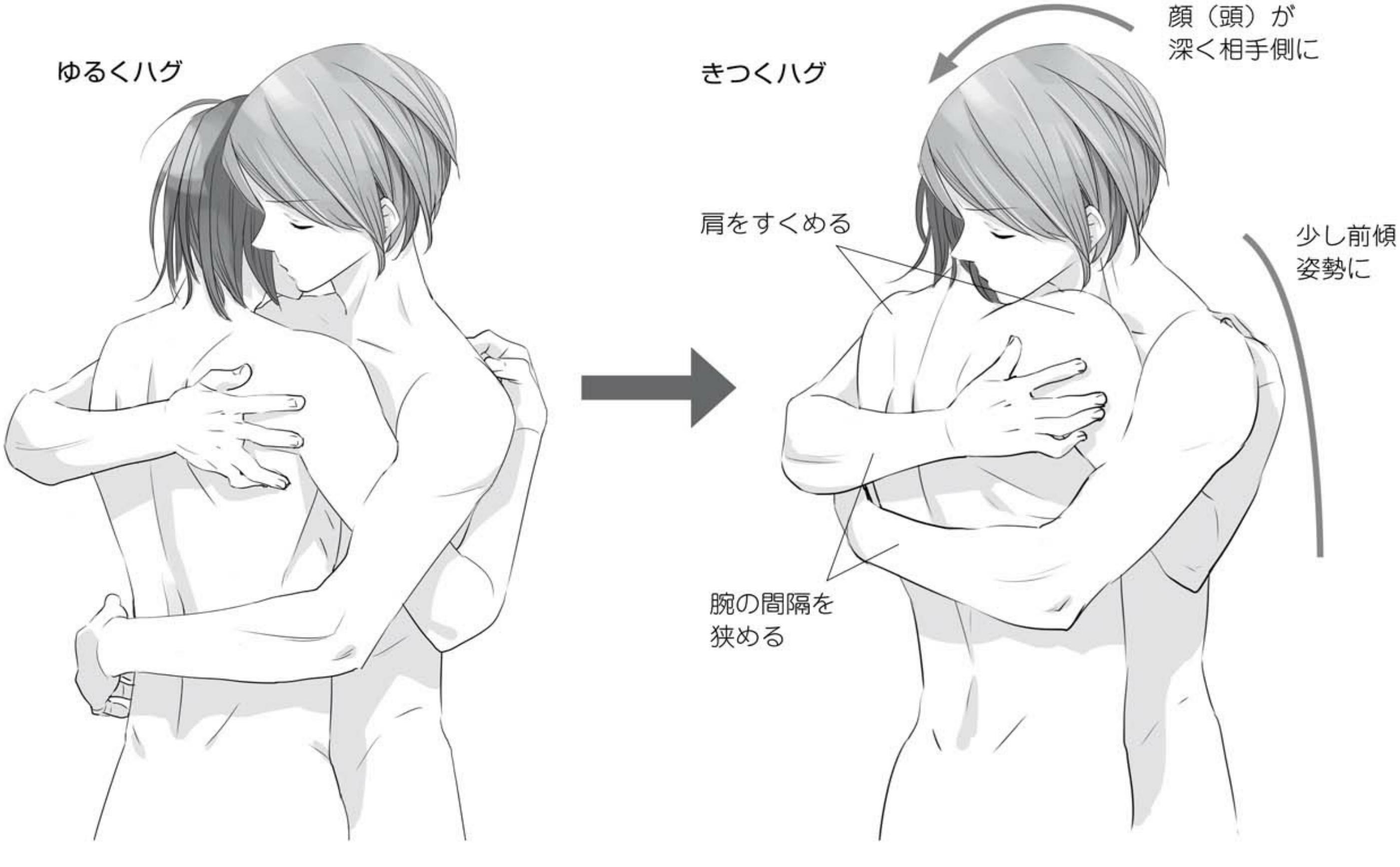


手の位置のバリエーション

相手の身体の後ろ側に回り込める範囲

頭を抱き込む　首に手を回す　体に手を回す

ゆるいハグときついハグの変化

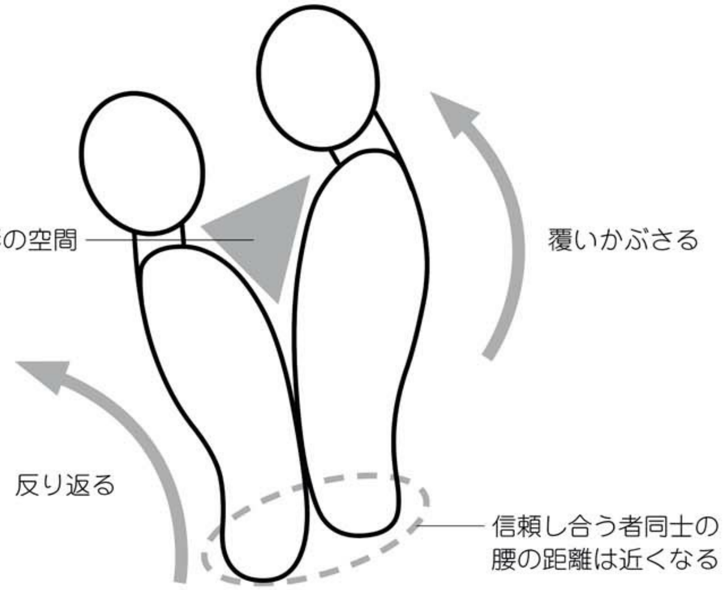


向かい合わせハグのバリエーション

体格差があったほうが取りやすいポーズ

よく似た構図ですが、２つのポーズでは力のバランスが異なります。

上半身の二人の姿勢



腰から下の体勢

物を利用すれば下半身のポーズや
状態は自由に描くことができる

受ける側のお尻が
何かに寄りかかっている

持ち上げられる

持ち上げられる側のお尻が
何かに乗っかっている

向かい合わせハグで心情表現

同じ向かい合わせハグでも、
抱き合う、抱きつく、抱き締める、
抱き寄せる、抱っこする、など
さまざまなパターンがる

二人ポーズ★じゃれる

拳と拳のぶつかり合い、ケンカするほど仲が良い……など、男同士ぶつかってわかり合うこともあります。遠慮のない取っ組み合いや力いっぱいのじゃれ合いも、男同士ならではです。

じゃれるの基本

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：なし

同じ目線

年齢差：なし

力で解決する、
お互い一歩も引かない

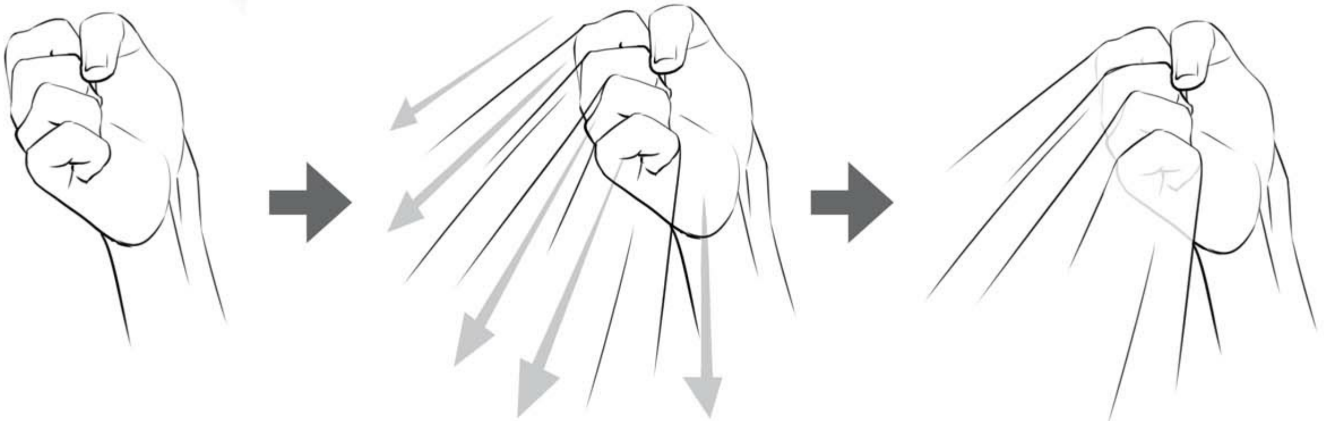
タイプ差：なし

似たタイプだから反発する

3大要素は……

力強さ

引っ張る手の描き方……胸ぐらの衣服を握る



ケンカップル

POINT
男同士だからこそ遠慮のなさ！

ケンカしてても
密着感がある

第2章「衣服での力強さの表現」
P.60 を参照

第2章「力強さの表現」
P.58 を参照

顔と握った手のリンカク
がお互いにめり込んで、
逆に起伏がなくなる

ケンカップルの作り方

POINT

なぜケンカップル？
→より密着度が増し、相手に接近できるオトコならではの手段だから！

向かい
合わせハグ

からの…

絞め技！

背中ハグ

からの…

バックドロップ！

POINT
第2章の「2. 力強さ」を参照

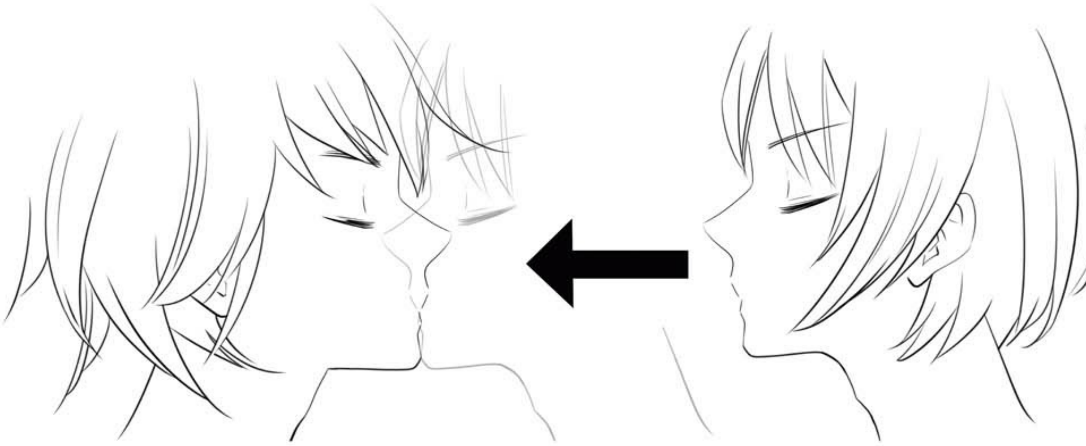
じゃれるで心情表現

ケンカップルは仲が良いのか悪いのか……
嬉しいのか怒っているのか、一見わからな
いのがポイント。そのために遠慮なく力技
を決めていく

二人ポーズ★キス

実践ポーズの最後はキスです。顔と唇が重なる難易度の高いポーズですが、見えていないところもしっかりラフを描いて、厚みを意識していきます。

キスの基本構図

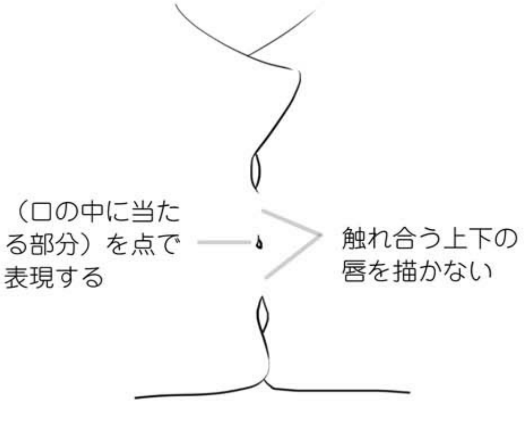


ほぼ横顔のまま。
唇がくっつく位置まで
お互いを重ねていくのみ

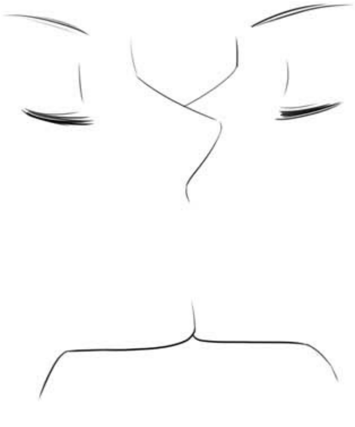
３種類の唇の重ね方

1. 輪郭をしっかりと描く

2. 重ねる上下の唇を省略する

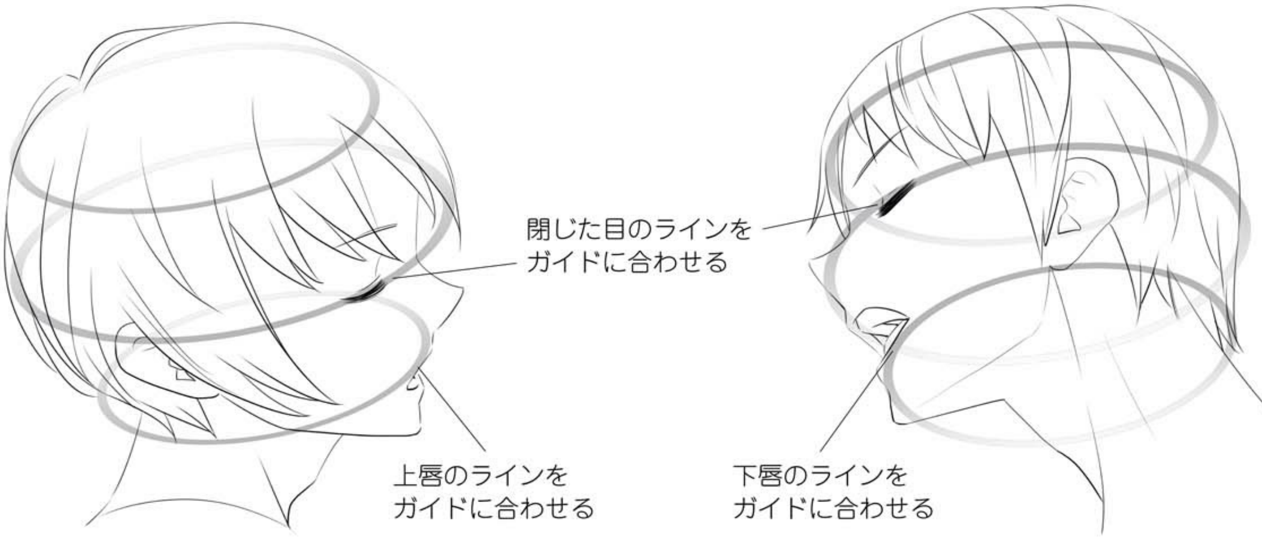


3. 唇周辺を省略する



アオリ・フカンのキスの構図

より深く重なるキスを描くには、お互いの顔をもっと近づける必要があります。



優先させるライン

!

BAD 「見えないから」＝「描かない」

二人の重なりを上手く描けない人の多くはラフの段階から奥のキャラのアタリを取っていないことが非常に多いです。

（ラフを）描いて（ペン入れで）消す！

キスを効果的に魅せるワザ

身長差を出す

キス前・キス後

舌まで描くとワイルドに

頬や頭に手を添えて、キスをより盛り上げるワザ

腕の納め方

腕を横に張り出す：（頭など）身体の向こう側

腕を二人の間に納める：頬や首

POINT

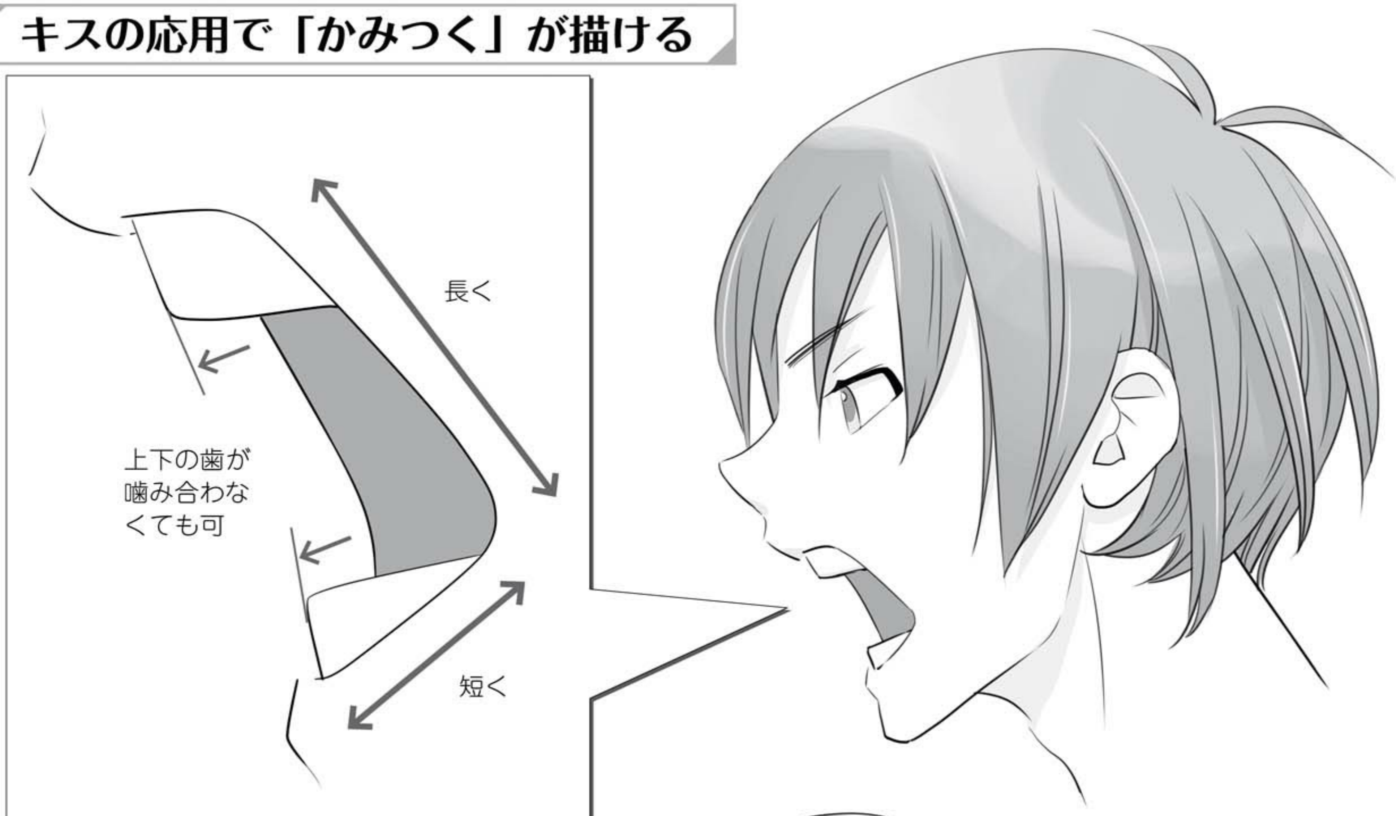
距離が近いため、腕の納めどころはおおよそ2つになる

描き方のポイント

POINT

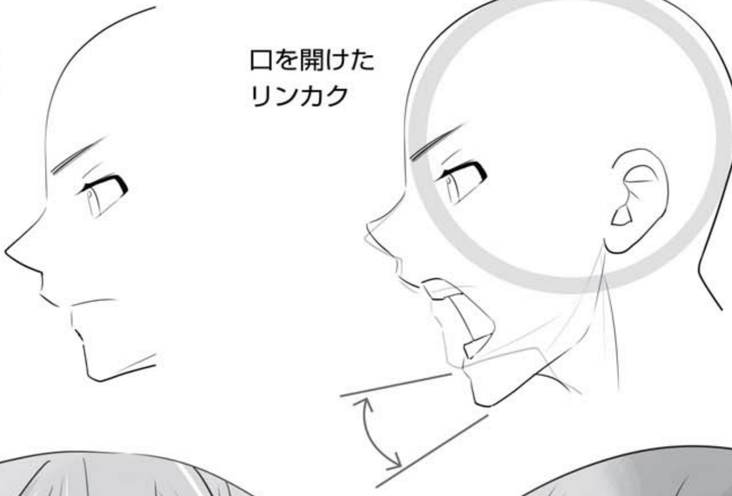
描き順を作ることで、
難しい構図も整理しながら描くことができる

キスの応用で「かみつく」が描ける



普通の横顔
のリンカク

口を開けた
リンカク



大きく口を開けると当然
上下にリンカクが伸びる
ので、後頭部のボリュー
ムはキープしておく

アオリ気味

フカン気味

歯の向こう側が見えるのは
アオリ：上の歯　フカン：下の歯

正面から見た場合

大きく開いた口のバリエーション

Column

アオリとフカンの作例をくっつけて二人ポーズに

キスシーンを描くときには、横からのアングル以外に、アオリとフカンのアングルが役立ちます。そのとき、一人はアオリ、一人はフカンで顔を描くことで、ぴったりと唇をくっつけることができます。

P.43、P.45のアオリとフカンのページでは二人の距離を縮めるべく応用できる角度で作例を描いてあります。

表情その他を変更してアレンジしてみてください。

第4章
一枚イラストを描く

　最後に、１枚のイラストを完成させてみましょう。イラストといいつつも、棒立ちのような止まったイラストではなく、第２〜第３章で練習した生き生きとしたシーンを作ることが大事です。

トロイメライ
さちのしあ

神社の前で君と
世鳥アスカ

千差万别
HY

幼馴染
茶紅

走れ！
恵ヒロ

伝播する青
米子

ライバル
シキユリ

カラーイラスト解説

P.154 ～ P.160 掲載のカラーイラストについて、
作者がポイントを解説します。

さちのしあ ➡ P.162
Brix82
http://sia.sub.jp

世鳥アスカ ➡ P.164
唄の足跡
http://aska.holy.jp/

HY ➡ P.166
いつもの！
http://itumonon.blog117.fc2.com/

茶紅 ➡ P.168
ENPI-2
http://enpi2.web.fc2.com/

恵ヒロ ➡ P.170
AquaStarBridge
http://hybridge.holy.jp/

米子 ➡ P.172
仮寓堂
http://kaguudou.michikusa.jp/

シキユリ ➡ P.173
Route24
http://route24.flier.jp/

TITLE

トロイメライ

WRITER

さちのしあ

ポーズ
背中合わせ

重み
少しだけよりかかる姿勢。アイドルなので軽そうに

アングル
正面からややズラすことで、後ろの子の体も半分見せています

可愛いアイテム
男子とお菓子やフリルクッションなど、一見アンバランスな組み合わせが、全体的に「カワイイ」を統一して世界を作り上げました

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

- **体格差**：なし
- **年齢差**：なし
- **タイプ差**：なし

３大要素は……

重み

構図・テーマについて

アイドルの男の子２人組を考えていたのですが、ステージ上ではなく、グラビア撮影のような感じになりました。ふわふわもこもこのパジャマを着てお菓子を持ち寄ったパジャマパーティのイメージです。最初はバリバリに歌って踊っているところを描いていたはずがいつの間にか全く変わっていたりして、自分でも予測がつきません……。

イラストを描くときの注意点、ポイント

同年代の少年期の男同士の場合には、未成熟ながらも骨格やつくりがかたいことを意識して、目つきや表情などで差をつけようとしています。

メッセージ

やわらかく甘くておいしそうな色合いにすることで、ふわふわパジャマの生地感を塗るのがとても楽しかったです。
男の子は女性よりも年代によっての体格差や顔つきの変化が顕著で、とても奥深いように思います。
私自身もまだまだ勉強不足ですので、今後も精進していきたいです。

ラフ

マイナーチェンジで差を出しつつ おそろいの可愛い雰囲気を

服装はおそろいっぽい雰囲気を出しながらトップスの丈など、いろいろな部分をマイナーチェンジさせています。
イラストでは構図のせいで見えない部分なども考えておくと楽しいですし、作業自体もやりやすくなると思います。

マイナーチェンジとおそろい感

首元

二人ともフード付きのパーカーを着用していますが、片方はファスナーを大きく開け、片方はすっぽりかぶっているという違いがあります。

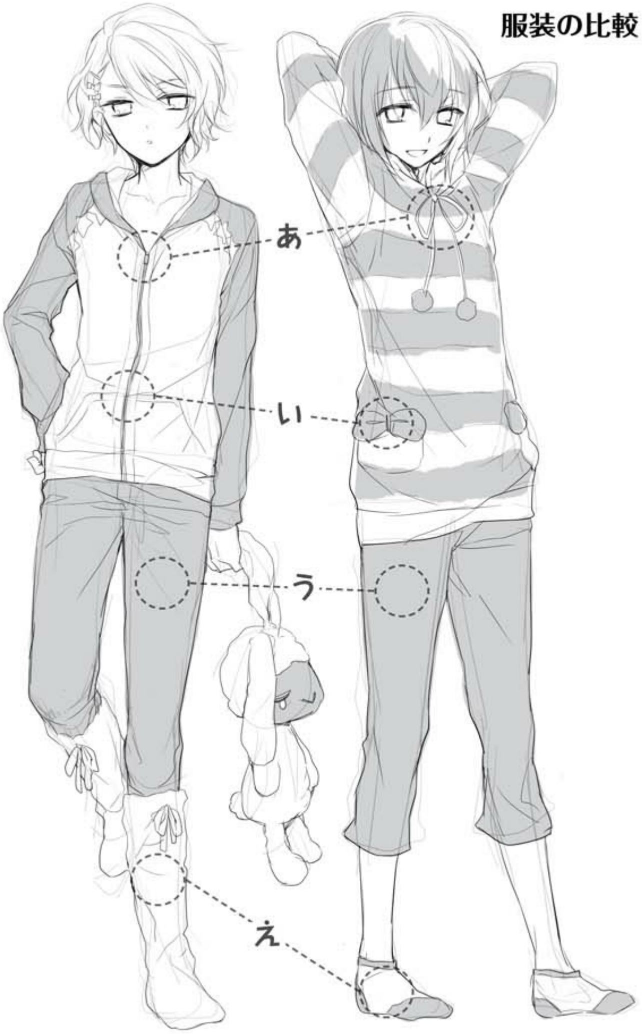
服装

トップスとボトムスはそれぞれ片方を短めに、片方を長めにして差を出しています。
肌を見せる部分も、左の男の子は首元、右の男の子は足にして対比させると同時に、色を塗った際に肌色部分が分散することによって、色合いが単調にならないようにしています。

イラストの設定

左の男の子が穿いている靴下は、実は右の男の子のもの……という設定がありました。こういった作者にしかわからない設定はほぼ自己満足で、表面には見えませんが、設定を細かくしたりキャラたちのストーリーのようなものを組み立てることで、愛着が湧いたり深みのある絵になればと思っています。

服装の比較



（あ）前ファスナーとリボン　（い）ポケットの形
（う）ボトムスは同じ　（え）ロングソックスとくるぶしソックス

顔の描き分け

体格が似ていたり同年代の同性キャラの場合、表情や雰囲気を描き分けます。

髪

ふんわりパーマとストレートヘアで対比させています。
同じくらいの長さでも前髪の分け目やサイドの長さを変えたり、ヘアアクセサリーをつけたり……。

目

たれ目とつり目

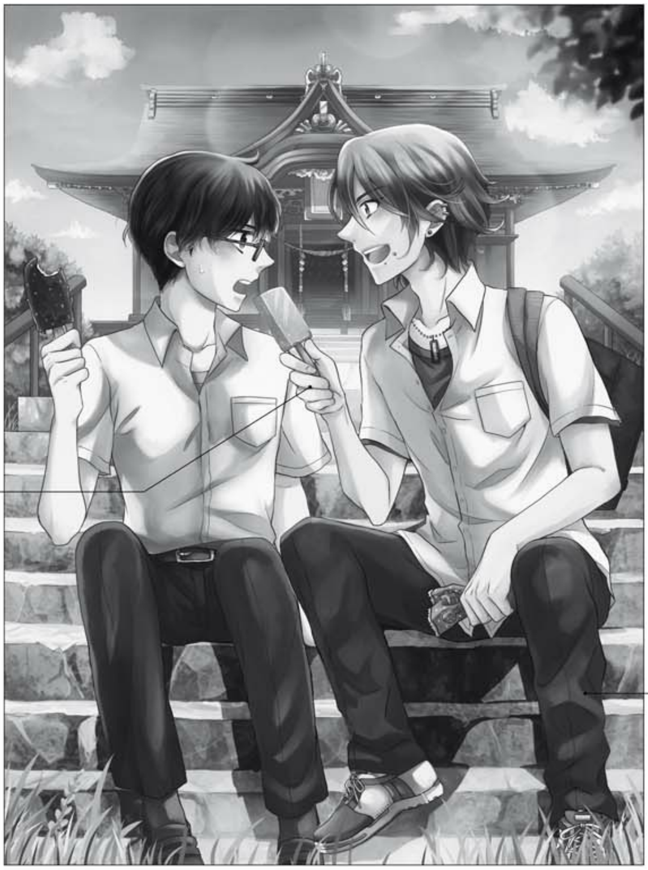
表情

全体的にふんわりした雰囲気のイラストなので、二人ともとろんとした表情をしていますが、感情表現の違い（無表情なタイプと感情を出すタイプなど）で差をつけます。

TITLE
神社の前で君と

WRITER
世鳥アスカ

ポーズ
「あーん！」と食べさせているポーズ



直接的な密着はないがアイスを介して二人の距離感が近く感じる

二人の座り方の違いでタイプの差を出す

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：なし

年齢差：なし

タイプ差：あり

構図・テーマについて

ちょっとヤンチャな男の子と大人しめの男の子二人がアイスを食べあうというテーマです。構図はオーソドックスに正面から二人を見ている絵にしました。

イラストを描くときの注意点

首の太さと骨格に注意をして描いています。腰のあたりが丸くならないように…とか。

メッセージ

タイプの違う男の子二人を描くのが楽しかったです！

ラフ

イラストレーターのワンポイント講座

二人の男子を描き分けてリアル感のあるイラストをつくる

シーンを想像する

イラストを描く時、「起承転結」の転の部分を描くと前後の物語が想像しやすくなります。この絵の場合は「最初に赤毛君が味見の一口なのにだいぶ沢山食べてしまった」、「眼鏡君がそれに対して抗議」、「じゃあ自分のも一口！と眼鏡君の口元へ（これがイラスト部分）」、「ささやかな報復で半分くらい食べてしまった眼鏡君」で１つのシーンになっています。キャラの細かい設定を作っておくと、楽しく妄想しながら描けるかなと思います。

男の子の髪の塗り方

髪の塗り方にしても、質感を考えて塗ることで、二人の違いに差をつけることができます。
ここではストレートの塗り方を紹介します。

①

使用ソフトはクリップスタジオです。ペンツール（Ｇペン）で人物と背景を別レイヤーでペン入れ

②

人物を緑で塗りつぶしてマスク＆色漏れチェックに使います

③

肌と髪の毛の色をそれぞれ別レイヤーで作成。ヤンキー君が赤系なので眼鏡君は青系の色で塗っていきます

④

簡単に色を入れていきます。光源を意識して色の濃淡を決定

⑤

一番濃い色を置いてみて髪の毛の全体の流れをチェック

⑥

水彩ペンツールで色をなじませていきます

⑦

更に水彩ペンツールで細かい部分を整えていきます。瞳にも同系色の色を置いてみました

⑧

目の中のホワイトを入れました。別レイヤーを作り、Ｇペンで髪の毛の細い線を書き足したら完成です

TITLE	WRITER
千差万別	HY

千差万別

ポーズ
脚の上に座る

二人の線画

見えていないところも描く

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：あり

年齢差：あり

タイプ差：あり

3大要素は……

力強さ **厚み**

顔を上下に並べることで体格差を如実に見せる

力強さ

手をぎゅっと握って少年の組んでいる手との差を見せる

座り方もタイプ差を表現するポイント

キャラクター・構図について

修行僧の青年と天使の少年。ファンタジー性を持たせ、体格だけではなく設定もデコボコにしてみました。各地を旅する肉体派と華奢な箱入り。すっぽりと脚の間に収まらせ、錫杖で囲う構図で二人の大きさの違いをわかりやすく表してみました。構図で二人の差をわかりやすく表現する方法としては、抱える、乗せるなどが良いと思います。

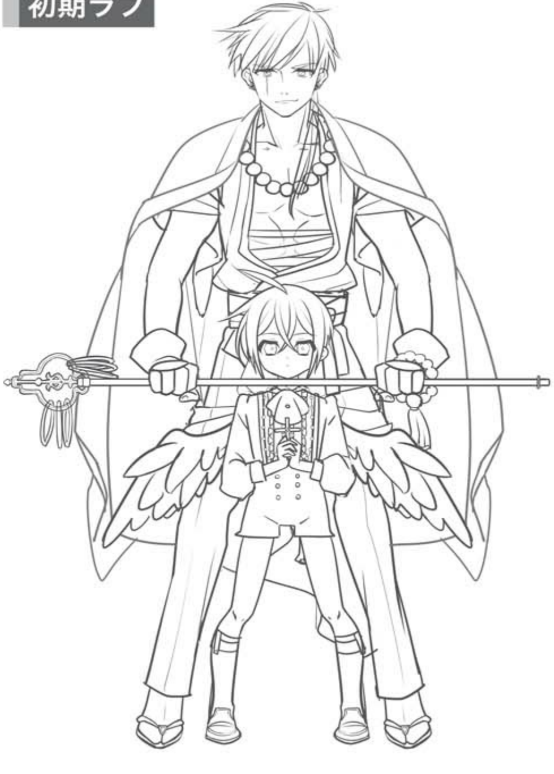
イラストを描くときの注意点、ポイント

体格差の表現……手や足、首の細さ、手の大きさはとても大事です。筋肉質に描いたりするのは苦手だ、という場合でもこのポイントを押さえておけば基本的な差別化は可能だと思います。
キャラクターの補足……傷だらけの青年と、小奇麗な少年のギャップも個人的には気に入っています。体型だけでなく宗教的な面でも違いのある二人を服装やモチーフを使って表現しています。食や生活にも大きな違いがありそうです。上手くやっていけるといいですね。

メッセージ

身体的ギャップのある二人というのはそれだけでストーリーが生まれるので描いていてもとても楽しいです。
是非デザインだけでなく関係性にも想像力を膨らませて色んなキャラクターを描いてみてください。

初期ラフ

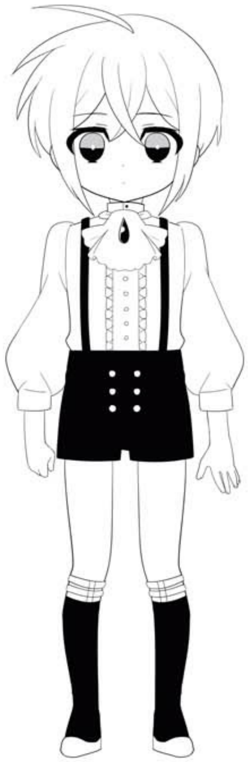


イラストレーターのワンポイント講座

中性的な子供の男女の描き分けで意識しているポイント

5歳前後

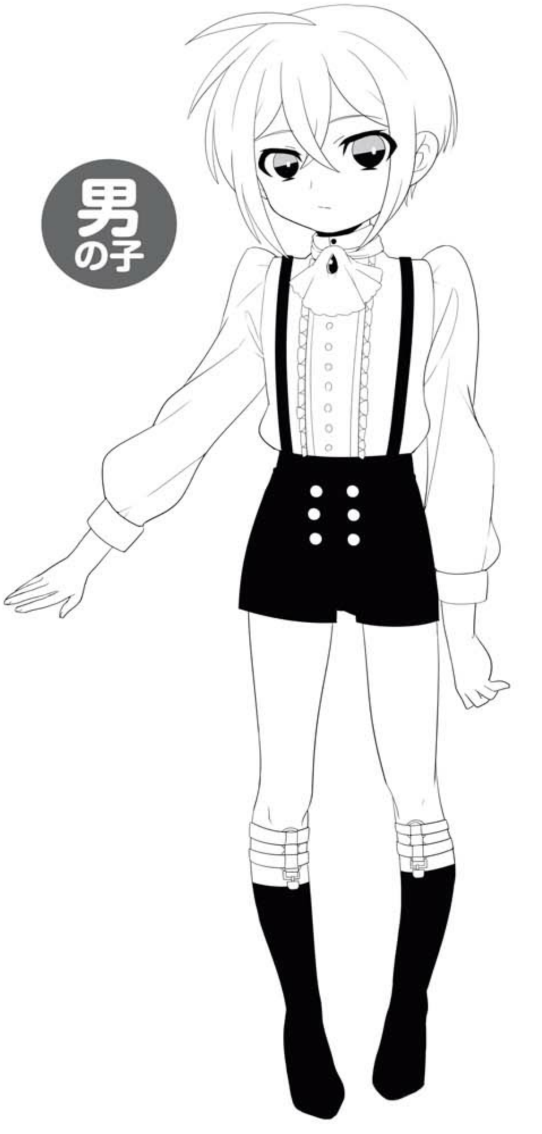
男女どちらかわからない子供を描くのはとても好きなのですが、その中でも「あっこんなにかわいらしいのに男の子なんだな。」「ボーイッシュなのに女の子なんだな。」とそれぞれ気づくことができるポイントや雰囲気を大事にしています。



この頃はそんなに体型自体に変化は出ません。男女ともにくびれなどのメリハリが少なく、手足や首は細く小さく、腹回りはぽってりとした雰囲気で描いています。
表現としては華奢に描くのも良いですし、幼くなればなるほど肘膝などの関節は目立たなくなるので、逆に丸っこくするのも有りです。
全体のバランスとしては台形をイメージして描いても良いと思います。

10歳前後

徐々に男女の体型の違いが現れてきます。女の子の身体は主に腰回りや太ももなどを丸く柔らかそうに描いています。
もう少し成長して中学生くらいの年頃になると、もっと胸元やお尻にボリュームが出てきます。逆に男の子はほっそりと、膝や肘などを気持ち目立つように描いています。
こちらは中学生くらいになると筋肉がつき脚や腕も筋張って、柔らかい印象はだんだんと減ってきます。首を女の子と比べて太めに描くのも良いと思います。



TITLE

幼馴染

WRITER

茶紅

ポーズ
肩を組む

顔を近づけて
親密度アップ！

重み
肩に手を回されて
少し体勢をくずしている

同じ制服でも着こなしを
変えてタイプ差を出す

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：あり

年齢差：なし

タイプ差：あり

3大要素は……

重み　厚み

構図・テーマについて

学園SF系アニメにありそうなワンシーンを描いてみました。
片方だけが一方的に腕を肩に乗せ、乗せられた方は少し困っているような構図です。

イラストの萌えポイント

制服……………定番ではありますが、制服を着た男子二人が一番描きやすくて良いと思います。

二人の関係……今回は性格が真反対の幼馴染をイメージしています。性格の不一致でぶつかることがあっても、何か困ったことがあれば協力し合うような関係性が大好きです。

身長差…………二人を描く上でよく意識するのが身長です。今回は大きな差はないのですが、体格差なんかもあると更に萌えます！

肩組み…………片方が嫌がっているのに肩を組んでしまう…そんな構図が大好きです。

メッセージ

最近は単体の女の子を描く機会が多く、男の子を描くのがかなり久しぶりで緊張致しました…（汗）
また、今回のような「二人ならでは構図」というのはあまり意識したことがなかったので改めて描くのが難しいなと感じました。自分は簡単な講座になってしまいましたが、少しでも「男の子二人」を描く際の助けになればと思っております。
最後になりますが自分の講座を読んで頂き本当にありがとうございます。本書を読んで、かっこよくてかわいい「男の子二人」をたくさん描いて楽しんでください！

イラストレーターのワンポイント講座

イラストを描く前段階と描くときのポイント

構図ラフ

今回のようなしっかり仕上げるタイプのイラストでは、ラフの時点で色も軽く置くようにしています。色を軽く置くだけで不自然なところを発見できたり、逆に見栄えがよくなったりすることもあります。
手間ではありますが、ペン入れや着色で迷うことが少なくなるのでオススメです。また、ラフの段階ではソフトは軽くて扱いやすい SAI を使用しています。

キャラクター設定

オリジナルで二人の男の子を描くと決めたら、まずはキャラクター設定を軽くするとキャラの表情やポージングが描きやすくなると思います。
今回は簡単に言うと「優等生タイプ」と「不良タイプ」で、よく喧嘩をしている幼馴染のイメージでまとめました。

二人を描くときのポイント

1．描く順番

二人を描く際はできるだけ両方とも同じペースで描くようにしています。
個人的に片方の子を先にがっつり描いてしまうとバランスが取りにくくなってしまうので、ある程度二人の位置やポーズが決まってから衣装や表情を描き込みます。

2．重なっているパーツ

二人のポーズになると体の一部が大抵の場合は重なっていると思います。そんな時は隠れている部分も軽く描くことで自然な構図になることもあります。
ただ自分はがっつり描くとごちゃごちゃして逆に混乱することがよくあるので、ラフが終わったあとに軽く描き、不自然であれば調整することが多いです。

表情

ひとりだけでは描けない、二人ならではの表情というのがあると思います。
構図に悩んだ時など二人でしかできない表情を考えてみると、もしかしたら構図も一緒に浮かんでくるかもしれません。

おまけ

完全に趣味ですが、真面目な金髪の子を眼鏡にするかすごく悩んだので描いてみました。
片方眼鏡かけてる男の子二人組も良いですよね…！

TITLE

走れ！

WRITER

恵ヒロ

ポーズ
手をつなぐ

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差	あり
年齢差	なし
タイプ差	あり

３大要素は……

力強さ

構図・テーマについて

なるべく自然なシチュエーションで、ひとりではできないポーズ及び構図を考えたところ、「片方が片方の手を掴んでやや強引に走り連れて行く」というような感じになりました。
また、この絵では少しでも動きがあるよう描くのと、全体的に鮮やかな色彩を目指しました。

イラストを描くときの注意点、ポイント

男女問わず、複数の人を描くときに常に気をつけているのは、体格差を意識することです。極端に差があるにしろないにしろ「それぞれの人物はこのくらいの体格がある」と、予め決めておいて描くようにしています。何も考えないで描くとみんな同じになってしまいますので、たとえ体格差があまりないとしても、ほんの少しだけ意識するだけでも違いが出ると思います。

メッセージ

今回体格差がある男の子二人で少しでも動きがあるようにと、きれいな色と光を出したいという思いで描きました。きれいな色を目指して何度もキャラクターの色、背景の色、光の色を変えて、最終的に完成絵のような色で落ち着きました。影の中に迸る光を表現したいために、仕上げの段階では何度も光の表現を加えては時間を置いて確認を繰り返しました。ご覧頂いた方に、少しでも絵の参考になれば幸いでございます。誠に有難うございました。

ラフ

華奢な男の子と、それなりに体格がある男の子の描き方

華奢な男の子

顔のパーツもやや幼めに表現します。目はやや大きめに、鼻は高くせずやんわりと描きます。顔のラインもやや丸みを意識すると、やんわり幼さが出ると思います。首も細く描き、鎖骨も首筋もさらっとしなやかに描きます。ただやりすぎると女の子に見えてしまうので、のど仏のあたりをやや膨らませたりと女性とは違う男性の体格とラインを意識することが大事です。

華奢な男の子は身体全体的に細いイメージで描きます。女の子の体型になりすぎないように気をつけつつ、肩幅が狭く筋肉が目立たない柔らかな肌質と、女の子にならない程度の丸みがあると、華奢に見えるかと思います。細身だけれど男性の身体で細くでもしなやかに……、と意識すると良いかなと思います。

体格のある男の子

顔のパーツは、私の場合はキリッとした雰囲気を出すようにしています。目は細く、鼻はシュッと高めに。首は太く、首スジから鎖骨はしっかり描きます。のど仏もしっかり描くと格好良さが増すかと思います。線の太さ一つでがっしりしている感じを出せると思いますので、お好みで線を強調するのもいいかなと思います。華奢な子に比べてスジとかを細かく、且つ線の強弱を意識するのがポイントです。

体格ある男の子はがっしりしているような雰囲気で描きます。華奢な子に比べて、様々なパーツを太くしたり肉の膨らみの強弱を意識して描くと、がっしりした感じになると思います。肩幅は広く、筋肉もほどよくつけてスジや骨ばったように描くと、より雰囲気が出ると思います。

最後に、私自身の場合ですが、華奢な子は女の子にならないように、でも細めで男の子だけれどかわいいを意識して描くようにしています。また、体格ある子は男らしく格好良く、女の子に惚れてもらえるように……という気持ちを込めて、がっしりした雰囲気を意識して描くようにしています。

TITLE

伝播する青

WRITER

米子

ポーズ

向かい合わせ

★このイラストに含まれている要素

組み合わせは……

体格差：あり

年齢差：なし

タイプ差：あり

３大要素は……

力強さ

ラフ

構図・テーマについて

特にこれと言った特徴のない普通の高校生二人で、キャラクターの特徴付けは放棄して敢えてシチュエーションのみに絞っています。想いを伝え合った瞬間、みたいなイメージです。構図は下からのあおりにして躍動感を出そうと試みました。

イラストを描くときのポイント

体格差をあまり出さない様にしています。身長差のある男子二人だったとしても肩幅や骨のごつさには差が出ないように、といった感じで。

メッセージ

男子二人の描き方、との事で喜び勇んで描かせて頂きました！　普通の現代っ子描くんじゃありきたりかな、とも思ったのですがこういう構図が描きたい！　というイメージが先に来てしまったのでそうなるともうキャラ設定は不要になってしまい、制服が違うってくらいの普通の高校生二人を描いてしまいました。最近嵌っている曲を密かにテーマにしてます。好きな曲のイメージで絵を描くのお勧めです。描かせて頂きありがとうございました！

TITLE
ライバル

WRITER
シキユリ

ポーズ
バトル

ラフ

身体的な密着はないが、
合わさった刀によって
距離感をとる

★このイラストに
含まれている要素

組み合わせは……

体格差：なし

年齢差：なし

タイプ差：あり

3大要素は……

力強さ

構図・テーマについて

今回は戦闘をテーマに描かせて頂きました。構図については戦っている雰囲気を出したいと思い、正面を向いて戦うシーンをイメージしながら描きました。

イラストを描くときの注意点、ポイント

それぞれのバランスを注意しながら描きました。また、特徴などもそれぞれ同じにならないようにも注意しました。

メッセージ

おとこのこのふたりポーズというテーマで思いついたものバトルでした。最初の案ではスポーツで戦うシーンや喧嘩で戦うシーンなども考えましたが、バトルと言えば剣を持って戦うイメージが強かったので、剣を持たせて戦うシーンにしました。バトルというテーマの中で色々と悩みましたが、描いていてとても楽しかったです。

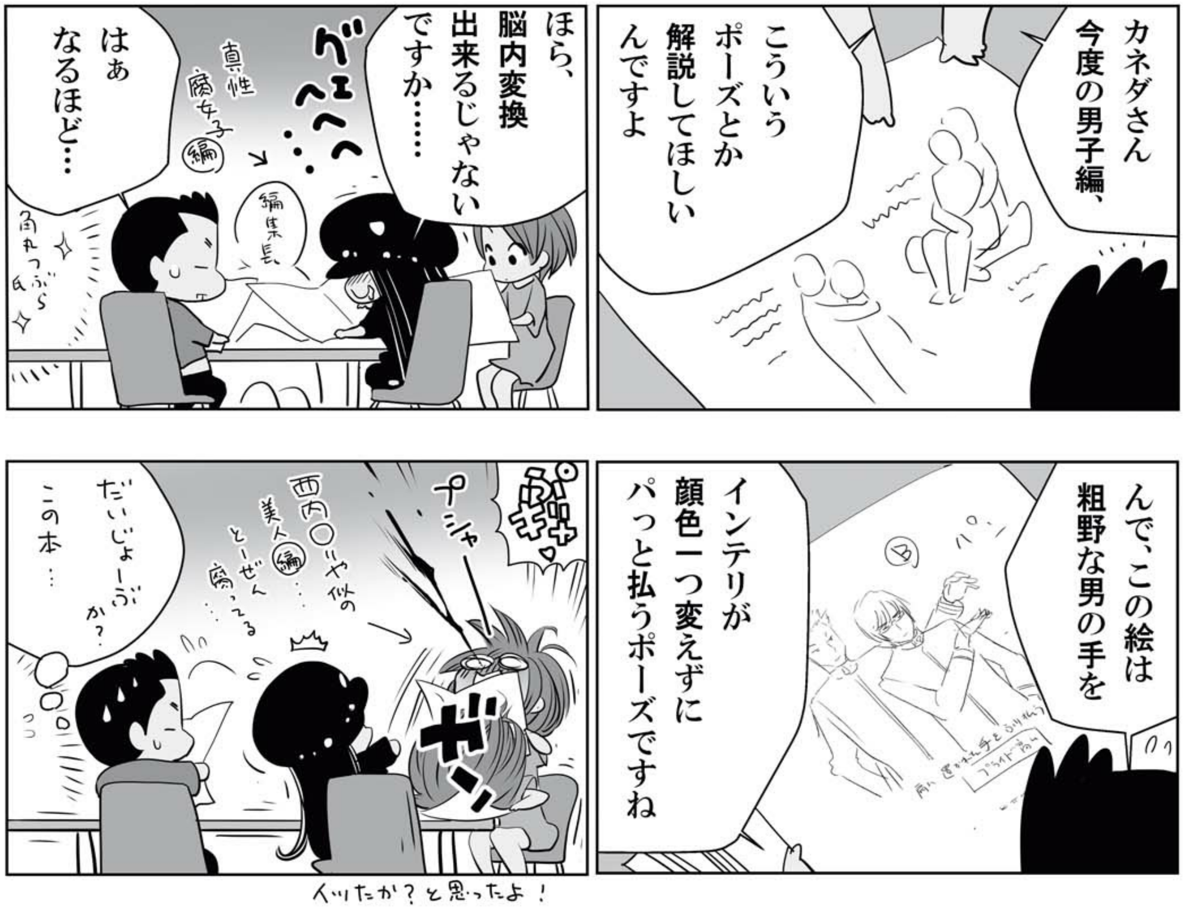
■設定：金髪　瞳：青色
■髪はオールバックで少し癖毛
■マントを羽織っている
■軍服は短い
性格は明るく、熱い。
面倒なことは嫌い。
規則は守らないほうなど

■設定：黒髪　瞳：緑色
■髪はサラサラでストレート
■マントなし
■軍服は長い
性格は冷静で寡黙。
規則には厳しい

このように対極になるようにして、反発し合う関係にすることでライバルになるようにしました。

あとがき

男子編製作ウラ話「腐女子が作ってます」



上の四コマ漫画はイラスト教則本の打ち合わせの模様です（笑）

私、カネダ工房はBL作家ではありません。そして厳密に言えば「萌え」でもありません。ではなぜそんな漫画家が一連の「萌えシリーズ」や本作のような題材を担当するのか？　といえば、それ以外のお客さんを呼び込む、いわば「萌え＆BL」と「その他の表現」の橋渡し的な役割を仰せつかっているからなんですね。

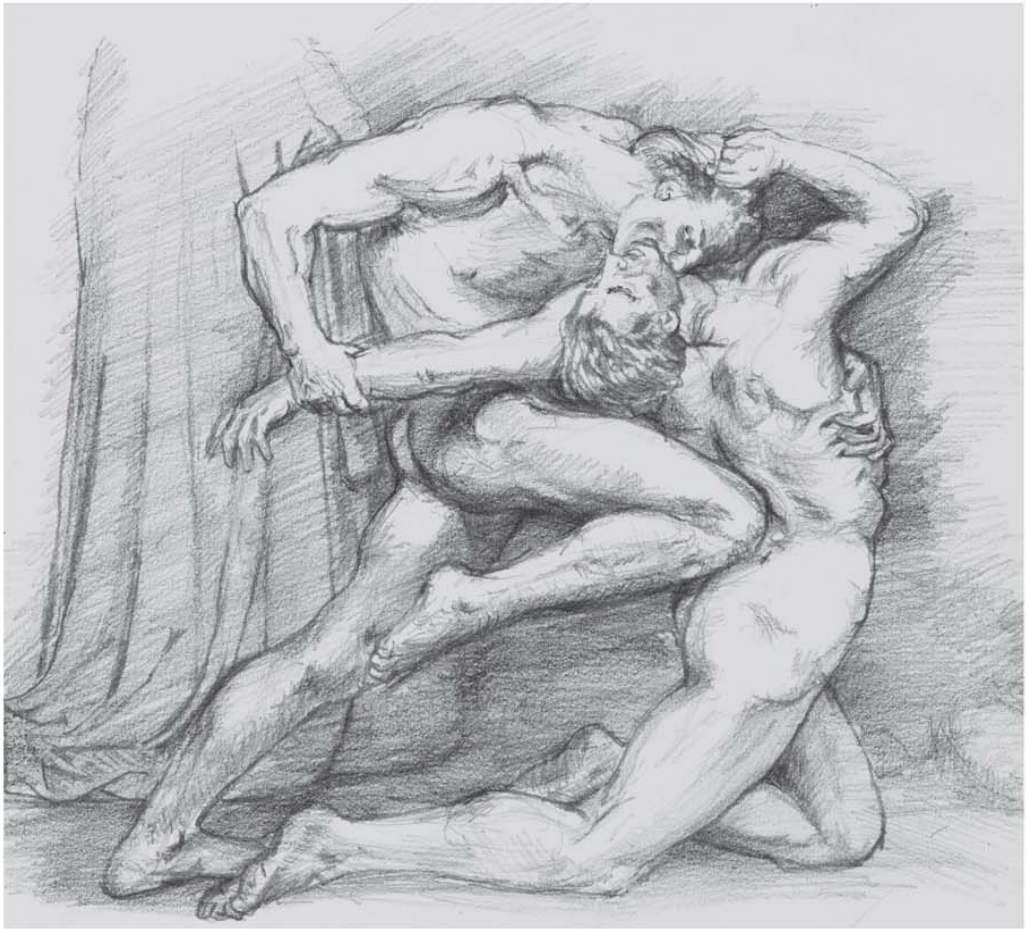
今回も「その他の表現」のお客さんにご購入いただくために、（腐女子）様方が考えた要素を、私がサッパリと味付けした次第です。

男同士の友情を描きたい方はそのままに。

BLを描きたい方は再度脳内にて変換してお使いいただきたく思います。

BLとはなんぞや？　と、依頼のあった「遠慮のない手の握り方」を友人にお願いしたところ、普通に断られました。

カネダ工房



ウィリアム・アドルフ・ブグロー作「地獄のダンテとウェルギリウス」（油彩）部分の鉛筆スケッチ（模写）

かみつく絵……重みと力強さ、ボリュームは男性らしさのポイント

19世紀フランスでは主流だった「アカデミック」という伝統的な絵画は忘れ去られてきました。現在でも人気が高く、当時は超斬新な印象派などの新勢力が台頭してきて、ワンパターンな感じの古典的な絵がだんだんつまらないものとして切り捨てられてきたからでしょう。「萌えふたりの描き方 男女編」でも紹介したウィリアム・アドルフ・ブグローもそんな一人だったのですが、素晴らしい技量の画家なので再評価をされています。神話の美女やあどけない美少女など「萌え絵」的な画風が多いのですが、この「地獄のダンテとウェルギリウス」は若い頃の異色の作品です。

主題はダンテの叙事詩「神曲」で、地獄、煉獄、天国を旅していく物語です。
このシーンは、地獄で争う二人の男性を主人公（作者）のダンテと古代ローマの詩人ウェルギリウスが驚き眺めているというもの。今回のテーマにしている「重み」「力強さ」そして体のボリューム感が、かみつく男性と体を反らせた男性の様子に表現されているのでピックアップしました。このスケッチは手前の二人の人物部分だけを模写しましたが、ヒザや掴みかかった手が相手にめり込み、ダイナミックな体の絡み合いが生々しく、凄惨さを高めています。体重をかけて蹴ったり思いきり引っ張る動作、体の厚みの描写など、カネダさんの解説する作品と共通の考え方がいくつも見られ、恐ろしい絵なのに美意識の高さがじわっと感じられました。

角丸つぶら

●著者紹介

カネダ工房（こうぼう）

2005年に商業漫画家・イラストレーターとして独立。以降、出版・ウェブでの連載、広告・実用本のイラスト等々、用途に合わせて画風を変化させての活動から〝工房〟のペンネームを名乗る。主な作品に『萌えキャラクターの描き方 しぐさ･感情表現編』『メンズ萌えキャラクターの描き方 顔･からだ編』『萌えミニキャラクターの描き方 顔･からだ編』『萌えふたりの描き方 おんなの子編』（ホビージャパン刊）など多数。

角丸（かどまる）つぶら

物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。

●スタッフ

カバーデザイン（表紙、本扉含む）

島内泰弘 デザイン室

編集

沖元友佳

企画協力

久松緑 ［ホビージャパン］

谷村康弘 ［ホビージャパン］

イラスト協力

いっち

日々空回り

http://ameblo.jp/hanabuki/

香月まゆ

彼方久遠

ふじ

ときお

鏡茶屋

http://kagami-chaya.sakura.ne.jp

萌え ふたりの描き方 男子編

2016年8月31日　初版発行

著　者　カネダ工房／角丸つぶら

発行人　松下大介

発行所　株式会社ホビージャパン

〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8

電話　03-5354-7403（編集）

電話　03-5304-9112（営業）

印刷所　大日本印刷株式会社

乱丁・落丁（本のページの順序の間違いや抜け落ち）は購入された店舗名を明記して当社パブリッシングサービス課までお送りください。送料は当社負担でお取り替えいたします。但し、古書店で購入したものについてはお取り替え出来ません。

代行業者などの第三者に依頼して本書をスキャンすることは、たとえ個人や家庭内の利用であっても、著作権法上、認められておりません。

禁無断転載・複製

©Kaneda Koubou, Tsubura Kadomaru
/ HOBBY JAPAN

Printed in Japan

ISBN 978-4-7986-0971-3 C2371

How to Draw Manga!

ISBN978-4-7986-0971-3
C2371